Libro del Sitra Achra

Un Grimorio de los Dragones del Otro Lado



N. A-A.218

Libro del Sitra Achra

✠ Un Grimorio de los Dragones del Otro Lado ✠

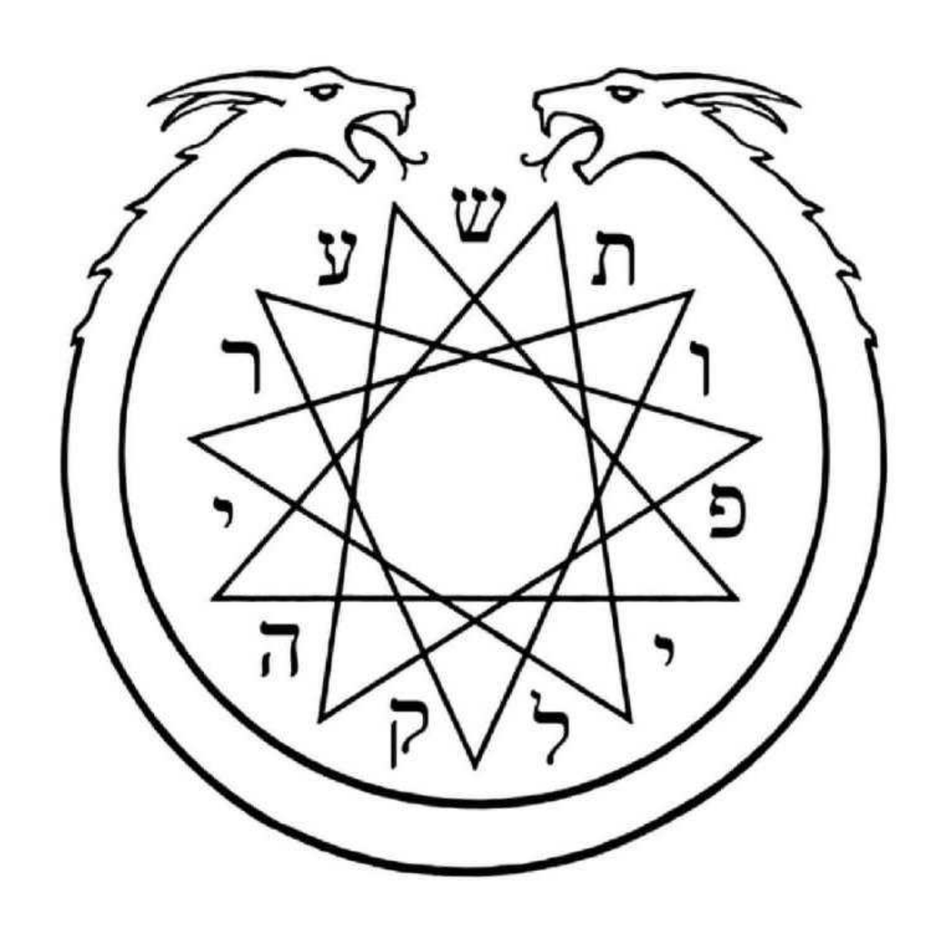




Tabla de Contenidos



Libro de Sitra Achra

✠ Un Grimorio de los Dragones del Otro Lado ✠

El siguiente grimorio es el resultado de casi dos décadas de trabajo con los diferentes puntos de manifestación que pertenecen a las fuerzas que están dentro de este libro, ahora después de todos estos años de arduo cultivo, han sido re-presentados, re-llamados y personificados liminalmente. Incluso si el fundamento de algunas de las formas exteriores personificadas dentro de esta obra pueden ser rastreadas hasta formas más antiguas, tal y como los escritos de algunos adeptos de la Orden Hermética de la Aurora Dorada, hasta aquellos que deben demasiado cuando llegamos, por ejemplo, los nombres más comunes usados para describir los 10 Qliphoth y los 12 príncipes del Zodiaco, la esencia verdadera canalizada a través de aquellos nombres diferirá drásticamente de la que los miembros de la Orden Hermética anteriormente mencionada asociarían con lo que considera Qliphothico.

La fuente que principalmente y con la cual nuestra perspectiva es concerniente al Qliphoth es la más cercana y está en mayor armonía es la de Rabbi Nathan de Gaza, siendo el profeta más elevado de Sabbatai Zevi, quien primero concretizo el concepto de la Luz Dual de la Creación y la Anti-Creación, que es una parte central del fundamento actual sobre el cual las estructuras de nuestro sistema se

basan. Mientras que damos un tributo al legado de Sabbatai Zevi y su profeta debido a lo que su sabiduría nos ha inspirado a encontrar, de nuevo es importante en la búsqueda de claridad, subrayar que nuestro sendero no es el de la así llamada Herejía Sabbatiana, como aquella de los correligionarios de luz, que contrario a nosotros, nunca siguieron esa Otra Luz de No Pensamiento, por cuya iluminación siempre luchamos, cuyo sendero seguimos a toda costa y cuyos impulsos hemos encontrado dentro de nuestra Verdadera Voluntad.

Mientras que el profeta Nathan de Gaza nunca estuvo junto a los dragones del Otro Lado y en su lugar luchó por una unión entre los dos lados de la divinidad por la asimilación del Qliphoth en la Luz Reflexiva, nuestra aproximación propia está dedicada a una causa opuesta, con la meta de regresar al Ain por medio de la ruta de la Luz Negra Irreflexiva de Sitra Achra, incluso si nuestro ser está atado dentro de este mundo nuestra esencia Azothica no lo está, ni su creador y no puede y no debe ser limitada por esta, ya que en su lugar una Flama Negra enraizó en ese Otro Árbol, el Árbol de la Muerte de las limitaciones, garantizando el fruto prohibido de la inmortalidad.

Los estudiantes que participan en este nuestro Libro de Sitra Achra, siendo el Primer Grimorio de los Dragones del Otro Lado, deberán por lo tanto tener cuidado de no confundir formas familiares también empleadas por entrometidos con las 'esencias más extrañas' que ellos dentro de este contexto utilizaran para recorrer y canalizar el Espíritu, y ya que su terminología utilizada aquí parece familiar y proveniente de las fuentes conocidas más antiguas ellas incitan a buscar las Esencias Especificas de la Tradición y el Contexto Anti-

Cósmico, Ethos y la corriente Espiritual de 218 que todos los nombres, formas y símbolos empleados aquí son poseídos y sirven como puntos de ingreso y congreso.

Debe saberse adicionalmente que los espíritus de este libro del otro dios demandan veneración y cultivación apropiada, la cual conduce a las perspectivas y empoderamientos verdaderos que hacen posible el uso de su Fuego de Irreflexividad en la búsqueda de Iluminación, Ascensión y Liberación, en lugar de solo la destrucción despiadada que ellos han traído y que continuaran trayendo a aquellos que se aproximen a sus misterios sin un corazón Puro inflamado con el Amor por la divinidad desatada y un espíritu alineado completamente con su Buena Causa; siendo la del Regreso de todo lo negro hacia la Completa Vacuidad.

Con estas pocas palabras damos la bienvenida y la bendición a aquellos que son del Linaje de la Serpiente Sagrada y quienes comparten con el *Nachash*, el Espíritu y Voluntad y esperan que a través de los misterios revelados y escondidos dentro de este grimorio puedan atravesar el sendero del Fuego iluminado por la Luz Negra y alcancen los puntos de Trascendencia, los cuales unirán nuestro espíritu dentro del Gran Dragón de Once cabezas, antes del paso final que conduce a la Nulificación (11=1-1=0) y la reabsorción de todo lo negro en Ain.

Pero cada Bendición viene con una maldición, que las maldiciones cargadas en los colmillos envenenados de la serpiente guardiana del libro de Sitra Achra caiga perniciosamente sobre todos aquellos que se aproximen a esta obra desprovistos del respeto apropiado y sin un espíritu despierto que de la bienvenida a la Sagrada Luz del Otro

Lado, mientras que su desdichada aproximación no añada algo de valor a nuestra labor y sirva nada más para profanar lo que sabemos que es Sagrado y Bueno.

Que los maldecidos y los bendecidos, al aprovechar ese libro en manos, ojos y mentes, tomen parte del Veneno de la Serpiente, para que una muerte desdichada o un renacimiento glorioso se conviertan en la recompensa para cada quien, de acuerdo a su propia naturaleza verdadera y su valor en los ojos de la divinidad Irreflexiva a quien esta obra va dirigida para honrar y servir.

Vedar-Gal Tiekals Somdus Azerate!



El Sitra Achra y las Serpientes de la Luz Irreflexiva

En el principio era *Ain*, la *Naditud de la Divinidad* en su completa Vacuidad, su ilimitado No-ser y la Eterna Nihilidad de Sacralidad. Este Ain estaba y permanece en el Vacío de la Suprema Beatitud de potencial Ilimitado e Irrestringido, realizado por no llegar al Ser y por permanecer Desconocido e Indistinguible.

De este estado primordial de Caos Zeroth sin principio o final una fracción de Posibilidad Divina cayó hacia el Límite, estableciéndose como el *Ain Sof*, que significa *No-Limitado*, pero cargando dentro de sí la esencia de esa adición de un Límite causada por la separación, ya que a la Naditud fue menos alcanzada y nada más.

Dentro de este estado de *Ain Sof*, la divinidad fue restringida por el Conocimiento de que era Ilimitada y así quiso conocer sus límites, pero esta Voluntad empezó a manifestarse y causo lo opuesto, dentro de estado de *Todo Puede Ser*, y así dos mitades se formaron; un lado buscando adicionalmente el *Sof*, mientras que el otro se esforzaba por sostener su *Ain*.

Un aspecto del *Ain Sof* fue *Reflexivo* en su propio impulso limitante y su separación de la Naditud, mientras que el otro lado era *Irreflexivo* y no deseaba conocer algún límite por el

bien de evitar restricciones adicionales causadas por la separación de su estado primordial de No-Ser Ilimitado.

En este estado exterior a la Naditud el *Ain Sof* era absoluto y lo contenía todo, sin dejar espacio entre el conflicto de *Reflexividad* e *Irreflexividad* dentro de sí, causando una fundición por su lucha y conflicto interior.

Como dos lados en conflicto de una totalidad existente se limitaron entre si ya que uno buscaba expansión y conocimiento al imponer auto restricción y separación de su propia Fuente Absoluta, mientras que el otro era irreflexivo de todo excepto su propia voluntad de absorción de vuelta al Misterio Divino de la Totalidad de la Naditud.

El lado derecho e izquierdo del *Ain Sof* se convirtieron, y como el aspecto derecho y *Reflexivo* no podía conocer en su estado de No-Limite sus propios pensamientos al manifestarlos afuera de la condición de que él y su *Otro Lado* se llenaban a totalidad, sabía que el camino para lograr sus metas era limitar y separarse de ese lado en conflicto.

Así el lado *Reflexivo* del *Ain Sof* por la búsqueda de orden y la manifestación de sus pensamientos causó una contracción y se alejó de ese *Otro Lado*, que no tomó parte en su contracción, adicionalmente descendiendo hacia el vacío *Tehiru* (Espacio Vacío) que fue creado entre ellos.

El espacio vacío primordial que fue así producido entre los dos lados llegó a ser de esta forma por la retracción del *Lado Reflexivo* en sus propios pensamientos de creación, mientras que el *Lado Irreflexivo* se removió de donde procuró regresar en su totalidad y así fue llenado con Pensamientos de

Oposición hacia el lado que causo la expansión de su separación y caída.

Para levantar la manifestación de sus pensamientos el lado retraído se convirtió en una luz, el *Ain Sof Aur*, llamada la *Luz Ilimitada* pero siendo en realidad la Luz Limitada del *Ain*, y proyectándose a sí misma como un rayo de *Luz Reflexiva* hacia el Vacío de *Tehiru* que fue causado entre sus dos lados ahora completamente opuestos, esto para entender las formas y estructuras de su cosmos, al exteriorizar el primero ante letras y nombres pensados en cualquier interior del vacío en el que su luz llegara a establecerse y llenar sus formas-recipientes de creación.

El *Lado Irreflexivo* ahora despertado totalmente de su estado de auto-contemplación estableció su Propio Brillo, contrarrestando la luz de la creación y limitando el espacio vacío en el cual la Luz Reflexiva podía brillar. Así la luz de la creación solo podía afectar la parte superior del espacio vacío creado por su contracción y la Luz Irreflexiva permaneció en su mitad inferior que se convirtió en las Profundidades del Gran Abismo.

En un punto del *Tehiru*, en donde la Luz Reflexiva y la Irreflexiva colisionaron en el lugar del punto liminal que había sido establecido entre los dos lados, rastros fragmentados de las dos luces, que habían sido separados, se sumergieron entre sí como chispas de dos fuegos opuestos y una puerta en el intermedio de los dos lados tomo forma, creando una atadura no deseada entre ellas, un lado aprisionando las chispas de la *Luz Negra* y el *Otro Lado* cegando y absorbiendo aspectos de la blanca.

La *Luz Reflexiva* se expuso para establecer, por medio de sus emanaciones, sus diez *Sephiroth* sobre el Árbol de la Vida que pensó y visionó para que se levantara con su propia esencia singular permaneciendo en el punto más elevado después de su planeada condensación diluida. Como YHVH el limitaría, conocería y se daría a conocer, sin reconocer la Naditud Divina antes de su caída y separación.

Pero su creación no llegaría sin la oposición de la *Luz Irreflexiva* en contra del pecado de restricción por medio de la forma limitada y el ordenamiento de la Esencia Inmanifiesta. Esta oposición no solo fue instigada sin las barreras del *Tehiru*, sino también desde las estructuras del Árbol Sephiróthico en sí, ya que aquellas chispas de *Luz Negra* que fueron aprisionadas dentro del reino de YHVH no sucumbieron a la causalidad restrictiva de su regla y pensamientos ordenadores, sino que en su lugar se rebelaron una y otra vez.

Tres veces se rebelaron primordialmente de tal forma que fue causado un agujero con la forma de una herida sobre el Árbol de Creación durante su proceso de germinación.

La primera revuelta fue iniciada por un surgimiento de la *Luz Ajena a la Creación* dentro de la cual pretendía ser la cuarta Sephira emanada, perteneciendo a *Masukhiel* (la Pantalla divisora de Dios), dentro de esta cuarta Sephira emanada la cual posteriormente no seria, las chispas de la *Luz Negra* permanecerían dentro del espacio *Tehiru* que la *Luz Reflexiva* ahora buscaba llenar completamente, tomó formas e imágenes más hostiles en contra de la voluntad del creador.

El nombre del gobernante de esta emanación revoltosa y el príncipe de todos sus guerreros, todos poseídos por *Esa Otra Luz*, fue *Qemetiel*. Estas emanaciones fueron las crueles que reprendieron y confundieron con su Caos a las otras emanaciones y causaron que sufrieran un desbalance.

Respondiendo a esta manifestación ilícita de la emanación aliada de la Causa Irreflexiva fue decretado por el portavoz de YHVH dentro de la tercera Sephira que *Masukhiel* debería reprender y retirar esa emisión y destruirla ya que no era el deseo del creador que permanecieran dentro de sus estructuras de ser. *Masukhiel* debía reabsorber a *Qemetiel* y a su linaje, de una manera similar en la que la llama de una lámpara es apagada por la mecha sumergida en el aceite que alimenta su fuego. *Qemetiel* y su linaje fueron removidos de forma y destruidos, pero en esencia no perecieron, ya que su espíritu no era del aceite en el que fueron ahogados sino de *Ese Otro Lado* y *Otra Fuente*, así su Fuego persistió en una forma oculta y permaneció enroscado y listo para atacar la Cabeza del Dios.

Un segundo intento al establecer la cuarta esfera fue emanado y una vez más la oposición se levantó compuesto de formas extrañas y *Esencias Ajenas*. El nombre de su gobernante y el príncipe de todos los guerreros fue *Beliel*. Estas emanaciones fueron incluso más hostiles en su conspiración en contra y la ruptura que causaron entre las emanaciones Reflexivas que habían llegado ante ellas. Así otro decreto de re-absorción llegó de Aquel en lo Alto y una vez más *Masukhiel* tenía que tomar de vuelta las formas, pero su esencia de *Fuego Negro* de nuevo permaneció, añadiendo un desbalance en su propia esfera, morando y esperando apuñalar el corazón de su separador.

Un tercer mundo fue creado para remplazar los dos anteriores, pero compuesto incluso con más formas adversarias y esencias devastadoras que los dos anteriores, como la esencia irreflexiva alimentándolos se hizo más hostil con cada paso que su lado opuesto tomo en contra de su propia causa. El nombre del gobernante y el príncipe de los guerreros de este tercer mundo rebelde en contra del creador fue *Athiel*. Estas emanaciones fueron las más feroces de todas y como ensombrecedores de la luz de la creación permanecieron desafiantes. Su única ambición y voluntad era usurpar el trono más alto, extinguiendo su luz, matar todos sus pensamientos de creación para siempre, cortar el Árbol de la Vida y con su propia *Luz Negra* quemar todas sus ramas y reducirla a su ilimitada ausencia de forma primordial. En el rostro de su levantamiento más violento el creador de nuevo decreto la destrucción de este tercer mundo y una vez más el mismo proceso de retracción tuvo lugar y *Masukhiel* consumió sus formas, pero no pudo consumir sus esencias resistentes las cuales no eran de Él o de la luz que había causado que llegaran a existir.

Después de estos tres fracasos el creador condeno a la esfera rebelde y desbalanceada de *Masukhiel* y debido a que ahora podía sentir el calor frio del *Fuego Irreflexivo* emitido del mismo, Él aborto toda la existencia, ya que Él no podía reintegrar la esencia en conflicto que moraba dentro de esa esfera Él no pudo absorber su propia luz y ya que no había espacio dentro de su lado del *Tehiru* por su negación Él se vio obligado a empujarla y dejarla caer sobre si misma hacia el *Otro Lado*.

Así el Abismo de *Masak Mavdil*, que significa *El Lugar para los Fracasos Negados*, fue habitado por un *Masukhiel* caído y ahora en su estado liminal llegó a ser, se convirtió en este pozo o túnel que conduce al *Otro Lado* del *Tehiru*.

Para redimir este fracaso y cubrir la herida abierta en la estructura de toda su creación una nueva Sephira fue emanada para que fuese puesta encima y así cubrir el pozo abismal. Esta cuarta Sephira sería la *Virginal Daath* que esta vez permaneció estable y que pudo dar paso a todas las otras emanaciones que siguieron, haciendo que fueran diez en total.

En el *Sitra Achra* (Otro Lado) las esencias exiliadas y liberadas de *Qemetiel*, habiendo sido desterradas al *Otro Lado* de la *Luz Negra* a través de *Masak Mavdil* gravitaron hacia las esencias *Sin Forma*, las esencias de *Beliel* hasta la *Vacuidad* y las esencias de *Athiel* hacia la *Oscuridad* de su Fuente Irreflexiva a las que ahora habían regresado, pero aun así conservaban facetas de sus aspectos adversarios manifiestos para continuar, y en algún punto final, la oposición que ellos habían instigado.

La *Luz Irreflexiva* que en su Lado Abismal de *Tohu* había mantenido su esencia interna de *Ain* más allá de todas las formas restrictivas y se conectó a la fuente, en *Bohu* había conservado su Espíritu vacío de todos los impulsos excepto aquellos que se movían para esforzarse a regresar de vuelta hacia el *Ain* ahora a través de *Chasek*, imitando y contrarrestando el *Ain Soph Aur* con su propio *Aun Shachor ha-Ain*, emano su voluntad para eclipsar los rayos de la luz creadora y así hizo el auto-sacrificio para asumir formas que la separase de la pureza y de la conexión a su estado

primordial, el cual constantemente se esforzaba por regresar, formas que fueron necesarias de asumir para contrarrestar y deshacer las estructuras de su *Lado Reflexivo* que ahora recaían con peso sobre ella y que hacían presión hacia el abismo de la separación que había hecho su morada.

Como el *Dragón del Abismo* con *Once Cabezas la Luz Irreflexiva* tomo forma estableciendo sus Puntos, para oponerse a las diez esferas y manifestaciones de la *Luz Reflexiva* y para cada exteriorización del impuso creativo este Dragón exteriorizó sus propias letras y palabras silenciadoras, dejándolas tomar formas como las Serpientes Negras del *Otro Lado*, así estableciendo el Árbol de la Muerte y sus *Qliphoth*, un término que indica que sus formas exteriores son simples envolturas que reflejan distorsionadamente lo que pretenden antagonizar y aniquilar, pero ellas dentro de sus cascarones mantienen su verdadero Espíritu y Luz Divina protegidos, mantenidos ocultos y opuestos a aquellos que buscan subvertir en el *Lado de Irreflexividad.*

Como una corona sobre este Árbol del *Sitra Achra* la antítesis del creador Sephiróthico se posiciono en un Aspecto Dual, como el Adversario y el Rey, para sobreponerse al único aspecto de YHVH y ser así forzado a actuar como el reflejo HVHY para revertir el proceso de creación y la caída de la totalidad de la Naditud.

En lugar de los 10 puntos de la *Luz de Reflexividad*, estando 1 enfrentado a 0 sin vencerse, la Luz Negra de la Divinidad tomo su propia manifestación como el 11, siendo los pilares del dual 1 y 1 actuando como un arco que conduce de vuelta a la Sagrada Zeroth y que se logra al estar en el intermedio, a través y más allá al Nulificar Todo y finalmente a sí mismos

(1-1=0), esto para sobreponerse a las limitaciones, del lado de él ahora busca destruir por el bien de restablecer la Totalidad de su propio No-Ser y el regreso a la totalidad, incluyendo su propio lado ofensor, de vuelta a la Divinidad Inmanifiesta, debido a que su causa fue la *Irreflexividad* no podría dejar que la *Reflexividad* que causo su propia caída permaneciera.

En el lado del Sephiroth el creador continuó con sus actos de dilución y restricción, y dentro de la esfera virginal *Daath*, siendo solo una bajo su propia esfera de *Kether* creo formas a su propia imagen para conocer adicionalmente y establecer los límites de su propia causa y ser. Dentro de esta esfera el hizo que el Espíritu fuera aprisionado dentro de la carne de arcilla de formas que atan y así Adán y Eva llegaron a existir.

Dentro del Jardín Edénico de *Daath*, en una esfera que estaba sobre el Abismo abierto hasta el *Otro Lado* un *Árbol de Conocimiento del Bien y del Mal* creció, enraizado en el mundo del *Qliphoth* en donde sus semillas llegaron hacer sembradas por fuerzas exteriores dentro del Abismo que pretendía cubrir.

Por este Árbol y su conexión fundamental con el *Otro Lado* fue que el Árbol Exterior de la Muerte podía esparcir sus ramas en secreto no solo abajo sino detrás del Árbol de la Vida debido a su propia vinculación con el *Ain* que rodeaba todos los lados de *Tehiru*.

Este Árbol Edénico retoño los frutos del Conocimiento de la Causa de la Luz Irreflexiva y había florecido fuera de la gracia del creador, como tal fue una rama del Árbol de la Muerte extendiéndose desde atrás, que había traspasado y se

entrometió hacia la creación de YHVH, ofreciendo sus frutos prohibidos.

Adán y Eva que no sabían sobre el *Otro Lado* y no entendían nada excepto lo que su creador quería que entendieran, sabían que estaba prohibido participar de los frutos de ese Extraño Árbol y habían sido advertidos debidamente en contra de sus poderes y envenenarlos en contra de su dios. Los Dragones del *Sitra Achra* viendo la grieta abierta entre los mundos a través de la inestable *Daath* equilibrada sobre el Abismo emanaron un aspecto dual de sí mismos a través de las raíces del Árbol del Conocimiento y manifestaron la Luz de su Espíritu dentro de la forma de la Sagrada *Nachash*, para actuar como los despertadores del Hombre y la Mujer.

Como la *Astuta Serpiente* de Dos Rostros ellos sedujeron a la mujer para que comiera su fruto y conservara su semilla, mientras el hombre no recibiese la bendición de la semilla él seguiría comiendo de su fruto de Conocimiento de la mano de la mujer, ya que ellos entraban en un pacto con la Serpiente prometiéndole que sus ojos se abrirían y que aprenderían a conocer el Mal y el Bien y se convertirían en dioses.

Viendo las ofensas de Adán y Eva, incitados por la Serpiente Negra del *Sitra Achra*, el creador los maldijo y a toda la esfera de la Inestable *Daath*, habiendo llevado Conocimiento Prohibido que les permitía al hombre y a la mujer alejarse de sus reglas, así que él los desterró y a la totalidad de *Daath* e hizo que cayera en lo más bajo de su Árbol de la Vida y lo más lejos de su enfurecido rostro. Así el Conocimiento Caído se convirtió en el Reino en el cual la raza de Adán y Eva fueron condenados a vagar y sufrir.

En el lugar de la Caída *Daath* el abismo permaneció una vez más abierto, dividiendo las esferas supernales del Árbol de las siete más bajas, y una vez más actuó como la *Masak Mavdil* del creador y permaneció así como otro punto potencial para el ingreso y el regreso de las Fuerzas del *Sitra Achra*.

Malkuth, siendo la Sephira más baja dentro del espacio *Tehiru* ocupado por el Árbol de la Vida se convirtió en otro punto principal de contacto con el *Otro Lado*, ya que en su ardua caída sus esferas parcialmente se sumergieron y se unieron con el *Otro Lado*, mientras que los puntos liminales que conectan los dos se establecieron bien, permitiéndole así a *Daath* que formas *Reflexivas* entraran al reino del *Otro Lado* de *Irreflexividad*.

El *Sitra Achra* carente de Leyes y afluente en sus emanaciones asumió formas que reflejaban la nueva configuración del Árbol de la Creación y fijó sus raíces y ramas en los lugares más adecuados para la profundización de su causa.

Aun así una tercera puerta se abrió desde y hasta el *Sitra Achra*, permitiendo que los *Fuegos Negros* del *Qliphoth* se esparcieran dentro de *Malkuth* para quemar el Árbol desde el interior, esto por el advenimiento bendecido del nacimiento del primer hijo e hija de Eva, no apadrinados por la semilla de Adán sino por la de *Nachash* de la *Luz Irreflexiva*, ya que a través del Linaje de Qayin y Qalmana la causa del Adversario, el Otro Dios, surgiría y permanecería invicta dentro de la creación y sobre la tierra.



El Acher - El Otro Dios

El *Aur She-Ain Bo Machshavah* en su forma completamente separada como se manifiesta en el *Otro Lado* del *Tehiru* en donde se opone activamente al *Aur She-Yesh Bo Machshavah*, asumió la Causa Adversaria y el papel de la Antítesis gemela del Dios de la Creación Cósmica y se convirtió en el opuesto esencial de ese hermano *Reflexivo* que por sus instintos restrictivos necesito la asunción de las de las formas que se contraen para contrarrestar sus impulsos afligidos de separación y limitación.

La indirecta coerción de la *Luz Irreflexiva*, a través de su separación más profunda del *Ain* por la propagación de los límites y su confinamiento al vacío *Tehiru* más bajo, le provoco un combate consciente contra la creación engendrada *Reflexivamente*, y así la obra del Dios Creador resulto en la condensación de la *Luz Negra* Sin Forma hacia el Espíritu del Otro Dios.

El Otro Dios es la Antítesis Irreflexiva que ha asumido todos los pensamientos de oposición anticósmica y por lo tanto está conectada al nombre HVHY, el cual reflejo inverso del YHVH, pero más importante que ser simples nombres el YHVH y HVHY son descripciones de la voluntad dirigida tras cada impulso, ya que YHVH a través de sus emanaciones de las cuatro letras de su nombre engendro su creación desde

el *Atziluth* hasta *Assiah*, haciendo que el Espíritu se diluyera y descendiera hasta la materia, el Otro Dios a través de la fórmula del HVHY busca deshacer la creación al elevar el espíritu de la *Arcilla de la Materia* a través de la inversión de las emanaciones de cada una de las cuatro letras y conducir la esencia caída de vuelta a los fuegos de *Atziluth* y dese allí causar que el *Yod* cósmico asuma su Aspecto Primordial Inmanifiesto y retroceda hacia y más allá de su estado del Primer Impulso Reflexivo al ser consumido por lo Irreflexivo de su Gemelo y forzado a regresar al *Ain* indiferenciado.

El Otro Dios por lo tanto ha sido nombrado, dentro de las Tradiciones Qabbalísticas como HVHY, el cual es asumido por aquellos que se oponen A Ese Dios al ser el verdadero nombre del Diablo, pero como ya se explicó estas dos formas del Tetragrammaton son más descripciones de modos de la emanación y el despliegue de los impulsos divinos que los nombres verdaderos, esto es especialmente cierto en lo que respecta al Otro Dios que fue obligado por la necesidad a asumir su causa de reversión.

Este Otro Dios también es representado por el título de El, de nuevo reflejando a su Gemelo Reflexivo Opuesto que es más comúnmente asociado con ese título dentro de las tradiciones Qabbalísticas, lo que significa que dentro de este contexto Qliphothico el Poder Primordial de la *Luz Irreflexiva* manifiesta internarte y emanándose desde el *Sitra Achra* y cuando es empleado en el final de los nombres de los Dragones y las Serpientes de *Ese Lado* no significa que estén bajo su control, o sean atribuidas a YHVH, sino que en su lugar enfocan su oposición hacia el creador cósmico o sus vínculos directos con HVHY, todo depende del contexto y el

significado exacto de sus nombres, esto se debe a que el Lado de Irreflexividad es regido y gobernado por su propia jerarquía divina y no está de ninguna forma controlado por el lado de El el cual solo tiene Caos Iracundo y Disolución.

El El del *Qliphoth* es llamado más específicamente El Acher, que significa literalmente *Otro* o *El Otro Dios*, y a menudo es llamado el Intruso, Extraño o Extranjero El, con el propósito de realizar la distinción entre este El y el creador cósmico, y este es el significado esotérico detrás del mandamiento del Demiurgo YHVH en Éxodo 34:14 afirmando: *No adoraras otro dios; más que el Señor, cuyo nombre es Celoso, es un Dios celoso*, esto se debe a que al Otro Dios al que nos referimos es el *Dios Irreflexivo* del *Otro Lado*, siendo El o el onceavo Elohim Acherim que se opone a las reglas principales y poderes cósmicos.

Mientras que es de un uso práctico y se revela a sí mismo en cierto grado, si es apropiado y si aplica desde esta perspectiva correcta, todos los intentos mencionados de nombrar a El Diablo en oposición al creador permanecen nada más como títulos exotéricos de Divinidad, sin estar en un vínculo profundo con los misterios ocultos del Otro Dios.

Dentro de la tradición esotérica cuyas formas y esencias son presentadas y vinculadas a lo largo de las páginas de este Grimorio de los Dragones del Otro lado, otro nombre es atribuido a ese Otro Dios de nosotros, un nombre que no se obtiene a través de un intento consciente de decodificar, sino a través de las ceremonias de Sacrificio e Invocación que fueron conducidas dentro de las etapas iníciales de la manifestación de la Corriente personificada dentro de este *Libro del Sitra Achra*, que conducían a la total posesión y a la

repetición redactada de un único nombre como respuesta a la petición concerniente a la revelación de un verdadero nombre del Otro Dios, con quien se buscó contacto y el nombre dado como respuesta fue *Azerate*.

Azerate es el nombre por el cual el impulso anticósmico es personificado como el Dragón de Once Cabezas del *Qliphoth* teniendo todas las otras serpientes del *Otro Lado* como sus eslabones y siendo en si una formula por la cual las 11 son alcanzadas y las barreras de las 10 son ramificadas y rotas.

Este Dragón de Once Cabezas de *Aur She-Ain Bo Machshavah* es el aspecto unificado de las Cabezas que gobiernan el Árbol de la Muerte, las cuales a través de su nombre son llamadas como una, creando los puntos de enfoque a través del cual la esencia dividida del Otro Dios es enfocada como un todo, mientras que sigue poseyendo la forma de antítesis de 2=11 oponiéndose al 1=10, esto se hace claro a través del valor gemátrico de AZRAT, el cual es 218=11.

El deletreo de este nombre del Otro Dios es una validación adicional de lo que emana y de lo que conecta, ya que es exotéricamente descriptivo y esotéricamente revelador.

Este nombre emitido como *Azerate* (**אזראט**) es pronunciado: con las letras *Aleph*, *Zayin*, *Resh*, *Aleph* y *Teth* del *Sitra Achra*, ya que no es una palabra obtenida por la escucha de los enunciados del Dios de *Este Lado* del *Tehiru*, sino en su lugar un eco de las Canciones Silenciadoras del *Otro Lado*, así siendo el Pentagrammaton que busca deshacer y transcender las limitaciones del Tetragrammaton, en un modo similar al que la *Luz Irreflexiva* se manifestó a través de 11 en lugar de

10 para ir más allá de la Caída de Separación y regresar para obtener la restauración dentro del *Ain* (1-1=0).

Un estudio casual de las letras de este nombre revela cómo se conecta a la manifestación Dual de la Cabeza de las Serpientes.

א	**Aleph**	El Buey/Toro
ז	**Zayin**	La Espada que divide
ר	**Resh**	La Cabeza que gobierna
א	**Aleph**	El (segundo) Buey/Toro
ט	**Teth**	La(s) Serpiente(s)

Aleph – el Buey o el Toro ejemplificando la fuerza y poder es una letra descrita en su forma primordial como la cabeza de un Toro Cornudo, que representa un jefe u otro líder que trabaja duro y con la fuerza que conduce. Dentro del clan, tribu o familia el jefe o padre es representado por este Buey/Toro como el anciano al que los otros están vinculados o siguen y es como tal dentro de este contexto la letra del movedor primordial de la corriente que los otros enunciados están uncidos. El Aleph Qliphothico es lo primordial que dentro de sí mismo mantiene la esencia de Dos, que busca actualizar.

Zayin – La Espada y Hoja Filosa que corta y divide en dos la carne o el terreno, en este caso actuando como una fuerza que divide responsable por la *Luz Negra* que se manifiesta en el reino de Multitud, contrastando con el Reino estático de la singularidad manifestada por la *Luz Reflexiva.* La Zayin Qliphothica es la causante de la segmentación y división, no en la búsqueda de limitación sino de ese crecimiento dinámico, multiplicidad y expansión que conduce de vuelta a

la fuente. La Espada aquí es la fuerza necesaria para la actualización del Potencial Dual que por su borde divisor hace de Dos el Uno.

Resh – La Cabeza como una fuerza principal que gobierna, o como el gobernante envestido con autoridad, que representa el punto decisivo de Voluntad enfocada, coronado y coronando con poder real y dominio total.

Aleph – El segundo Buey/Toro, mostrando que el primer Aleph singular fue cortado en dos por la Espada, o dividido en su manifestación en las Cabezas Duales que gobiernan, coronadas con una Corona, Voluntad, Causa o Impulso Dominante, de tal manera que se causó que el segundo Aleph/Buey/Toro primordial se manifestara, así que en lugar de un único Aleph dos (2=11) fueron las cabezas coronadas de la Fuerza que conduce.

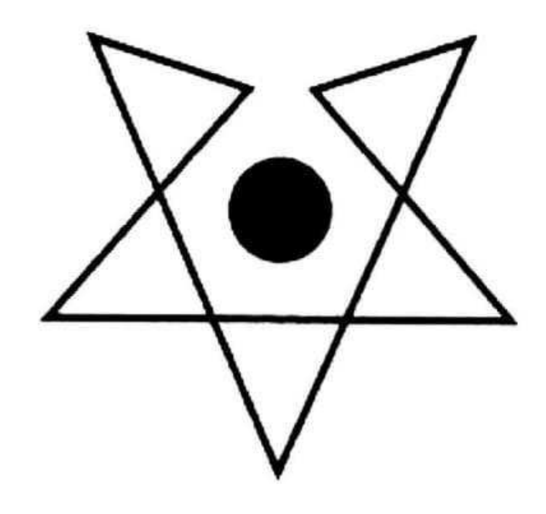
Teth – La Serpiente, así que un Aleph fue dividido en dos y fue coronado, entronizado y gobernando, lado a lado, como una Serpiente o Sobre las Serpientes, dándonos la serpiente de Dos/Once cabezas del *Sitra Achra*, mostrando el aspecto dual del Otro Dios manifestándose y culminando en su conversión como el Once, siendo también el número de letras en Hebreo sin pensamiento (Sh-AIN BO MChShVH).

Azerate/AZRAT es así el Otro Dios con su esencia dual dinámica, siempre buscando la Nulificación de todo, expandido a las once cabezas de la serpiente, causando inicialmente la llegada al ser al cortar la división entre *Reflexividad* e *Irreflexividad* de la manifestación primordial de la divinidad dentro del *Ain Sof*, el cual debido a la división adicional causada a través del *Tzimtzum* entre los dos lados

de *Tehiru* tomo forma como el gobernante de Once Cabezas de los Dragones del Otro Lado, teniendo el numero 218=11 en su corazón.

Junto con el nombre recibido de *Azerate* también un signo fue dado a través de la Gracia del Dios del Tribu de las Serpientes que moran sobre este lado maldito del *Tehiru*, el cual posteriormente se reveló a sí mismo como la puerta hacia el Reino de los Dragones del *Qliphoth* y podría ser encontrado oculto dentro del Undecágrama en su aspecto de la puerta Yetzirahica hacia el *Sitra Achra*, pero también en conexión con el lugar original de la caída *Daath*, actuando como una Puerta Superna hacia el Abismo.

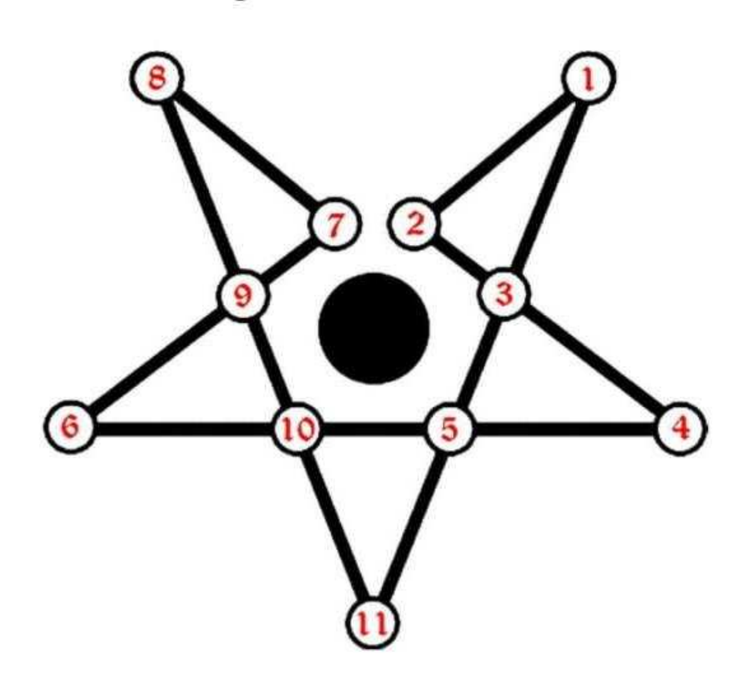
El siguiente es el signo y sello de Once Ángulos a través del cual los límites de los diez son sobrepasados por el giro de las Once Llaves, abriendo la puerta de *Azerate* hacia *Sitra Achra*:



Los modos de activación y apertura de este sello de Once Ángulos son muchos y todos los secretos necesitan ser recibidos directamente y trasmitidos por la fuerzas Qliphothicas con las cuales se conecta, pero como una pista inicial hacia la Apertura de sus misterios puede divulgarse

que su posicionamiento superno es una entonación vibratoria de Once Aspectos de la formula por la cual se dijo que Adán había abierto las Puertas del Infierno es una parte del proceso.

Mientras que el nivel Assiahico de un sacrificio de Once Aspectos y una práctica elemental de Cuatro Aspectos a través de la Escalera de HVHY se requiere para el giro de sus Once Llaves y la Apertura de su Puerta Central, causada por el rompimiento de los Once Ángulos del Pentagrama, trayendo la disrupción del orden cósmico y la intrusión de los poderes de los Dragones del *Otro Lado.*





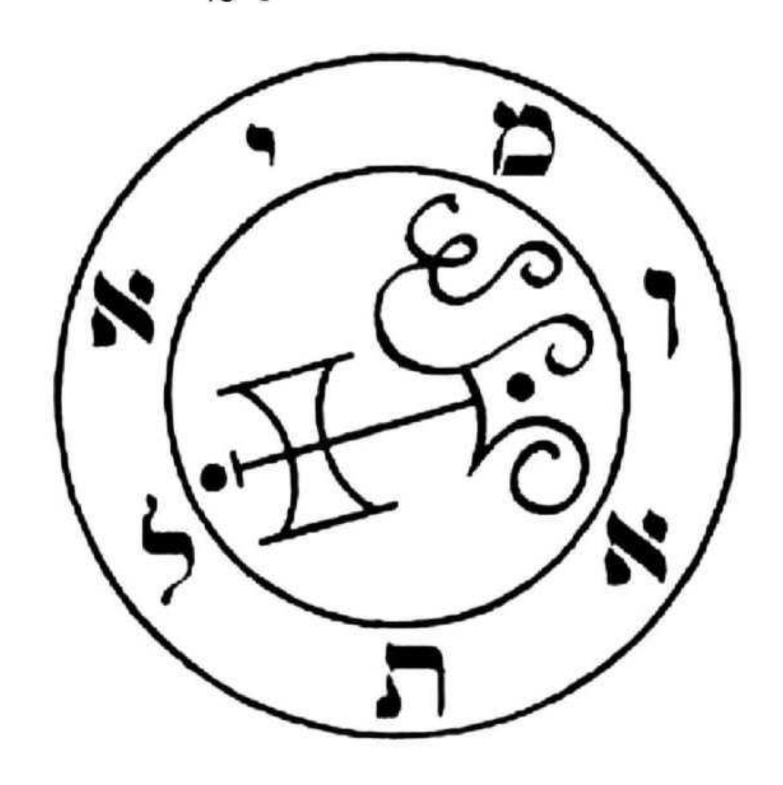
El Qliphoth del Árbol de la Muerte

1. Thaumiel:

Los dioses gemelos o aquellos de dos cabezas, también llamados *Thamiel* la *Dualidad del Dios*, *Cathariel* *El Roto* o *La Temible Luz de Dios y Kerthiel* que significa *Separado de Dios*, ya que se apartan a sí mismos del dios de la *Luz Reflexiva* y se unen a sí mismos dentro de la emanación de la *Luz Irreflexiva* que se convirtió en la corona dual del Sitra Achra y la primera manifestación del HVHY para oponerse al YHVH. La primera Qlipha es gobernada por Satán y Molok, con Satán gobernando la Izquierda y Molok gobernando la derecha, manifestando la voluntad del único impulso del *Aur She-Ain Bo Machshavah* de una manera dual oponiéndose a la singularidad de la manifestación coronada del *Aur She-Yesh Bo Machshavah* en *Kether*.

Las formas demoniacas de esta esfera percibida por aquellos que están dentro del reino de la Luz Reflexiva han sido aquellas del Dragón de Dos Cabezas. Dos Gigantes Negros de Dos Cabezas o cabezas engañosas con alas de murciélago, dragón u otras formas que significan la antítesis dual obligada por el impulso Demiúrgico del *Ain Sof*. Esta Qlipha que corona los Dragones del *Otro Lado* también está conectada con *Qemetiel*, la multitud de Dioses que representan la multiplicidad de la Divinidad Irreflexiva,

glorificando la causa dinámica de su Caos para subvertir el orden estático de su corona opuesta de Única Reflexividad. El siguiente es el Sello y Formula del llamado de *Thaumiel*, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Formula de Llamado de Thaumiel

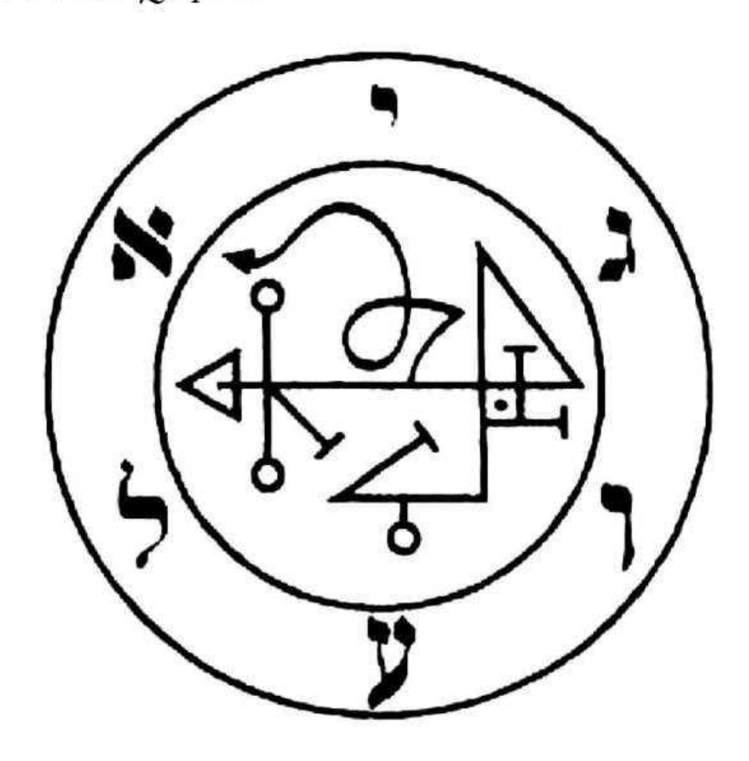
Thaminel ✠ Akzarel ✠ Uazarel ✠ Mibdalahel ✠ Ianahel ✠ Abadel ✠ Labbahel ✠ Liftoach shaari ha Thaumiel B'Shem ha-Satan va-Molok!(x11)

2. Aogiel/Ghagiel:

Los Obstructores, siendo los obstructores de la expansión de la *Luz Reflexiva* que se contrae de vuelta a la fuente de la esencia divina y obstruyendo su disolución por las emanaciones cósmicas de la Palabra, también llamados *Chaigidel* que significa la *Confusión del Poder del Dios Cósmico*, Aquí están las fuerzas del Caos que se oponen a la ley impuesta y a la estructura que limita del Sephiroth y bajo el Trono de su gobernante *Beelzebub* están los Once Duques del Edom establecidos como las once manifestaciones del poder de *Baal* de esta Qlipha actuando como Uno para silenciar los enunciados de YHVH, el título de esta Qlipha como *Aogiel*/ *Oghiel* se deriva del nombre del poderoso rey Raphaimico de Bashan cuyo mandato sobre la tierra fue una manifestación de las fuerzas invasoras del Sitra Achra, permaneciendo y ganando poder incluso después del diluvio que pretendía lavar todas las fuerzas disruptivas obstructoras la voluntad del Dios Reflexivo.

Las formas demoniacas de esta Qlipha han sido aquellos Gigantes Negros Alados que cargaban Serpientes en sus manos, Demonios Gigantes entrelazados por Serpientes, Dragones y Espíritus Aniquiladores alados enjambrados por erradicar las estructuras organizadas de la *Luz Reflexiva* al igual que langostas hambrientas puestas sobre los campos de cosechas maduras, estableciendo el reino de *Aquellos que Van Más Allá del Lugar del Dios Cósmico.* Esta Qlipha por lo tanto también está conectada con los *Beli'El*, siendo aquellos que otorgan la libertad de las restricciones de el El de la *Luz Reflexiva.*

El siguiente es el Sello y Formula del llamado de *Aogiel*, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Formula de Llamado de Aogiel

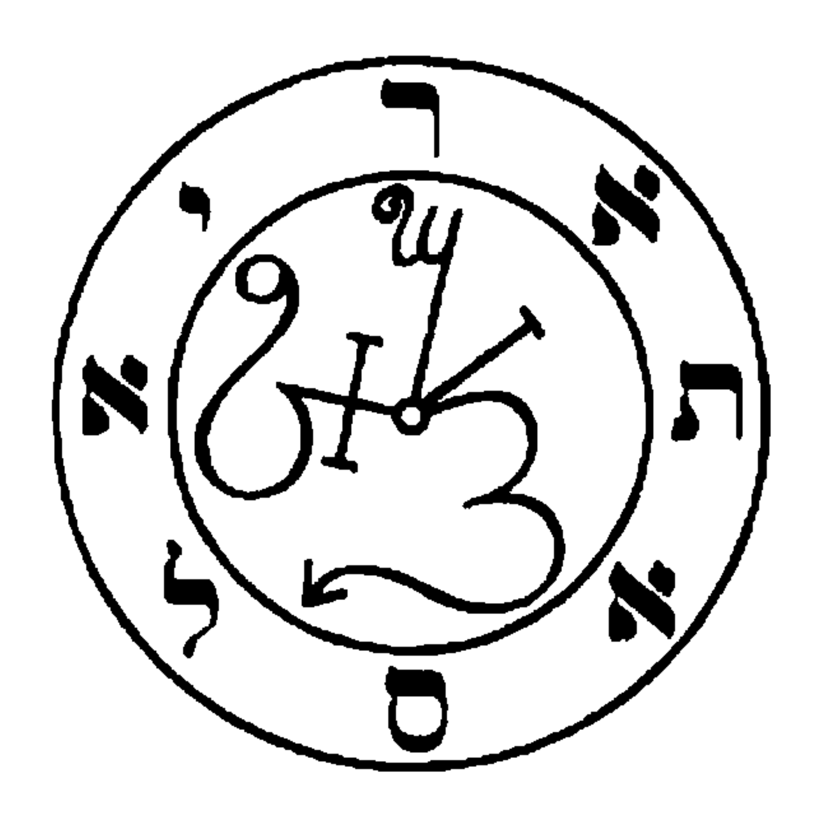
Abedahel ✠ Okuroel ✠ Gebel ✠ Iashamel ✠ Acharel ✠ Laabel ✠ Liftoach Shaari ha-Aogiel B'Shem ha-Beelzebub! (x11)

3. Satariel

Los Ocultadore, Guardianes de lo Oculto y los *Harasiel* quienes son los *Destructores de las Ilusiones del El Reflexivo* y los establecedores de la Oscuridad Iluminadora de la *Luz Negra* del *Aur She-Ain Bo Machshavah. Lucífugo Rofacale* es el gobernante de esta Qlipha de poder saturnino y gobierna los oscuros encapuchados poseedores de todos los secretos y tesoros del *Otro Lado* y sus semillas ocultas e iluminación, protegiendo los misterios que trascienden todo lo que puede ser conocido y mantenido dentro de los confines de la morada prisión de la mente Adámica, rebelando todos los misterios prohibidos invisibles dentro del reino de la luz finita.

Las formas demoniacas de esta Qlipha han sido aquellas enmantadas con humo negro, niebla y oscuridad, gigantes con capotas y mantos con ojos que emiten una Luz Oscura y como las legiones de oscuridad viviente que eclipsa todas las causas de las restricciones del destino cósmico a través de dar vuelta al destino causal por el poder de su propia acausalidad, tomando el poder directamente del *Athiel* de *Chasek*, el cual emana su propia esencia hacia esta Qlipha de Ausencia Iluminante de Luz Cósmica, también son atribuidos a los espíritus *Sheiriel*, siendo similares en forma a los *Seirim* pero gigantes en tamaño y los cuales protegen la montaña de *Azazel* en *Malkuth*/*Nahemoth*, los tesoros de las Montañas Negras de la oscuridad en Satariel.

El siguiente es el Sello y Formula del llamado de Satariel, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Formula de Llamado de Satariel

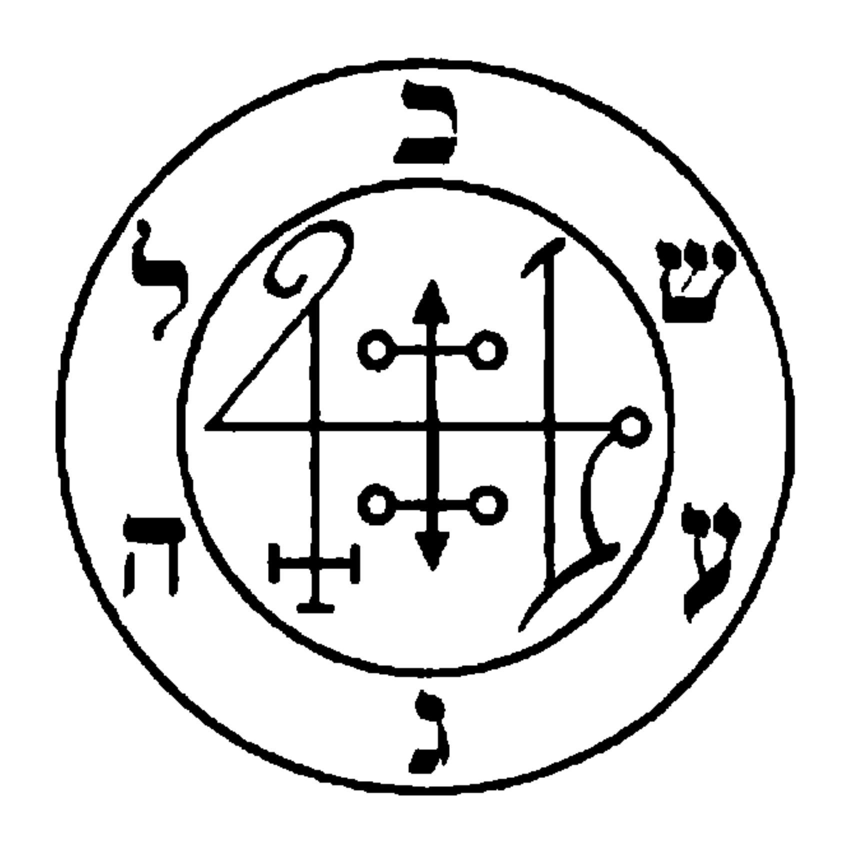
Sathamel ✠ *Ayome* ✠ *Taalummahel* ✠ *Aphelahel* ✠ *Radahel* ✠ *Irahtzel* ✠ *Ashmanel* ✠ *Laatel* ✠ *Liftoach Saari ha-Satariel B'Shem ha-Lucifige Rofocale! (x11)*

4. Gash Khalah

Los Agitadores de la Aniquilación Total que llevan el titulo de *Los Hirientes* también llamados *Gamchicoth*, que significa *Devoradores*, son los antagonistas de los siete días de creación Demiúrgicos, manifestando un impulso divino de siete aspectos antiéticos de Erradicación que personifica el Decreto Anti-Cósmico de la Triada que gobierna arriba y antes de su propia posición sobre el Árbol de la Muerte. Esta Qlipha es gobernada por *Astaroth*, un poderoso rey que posee el poder para abrir el *Ojo de Abaddon* y para girar las Llaves Prohibidas y desbloquear los Umbrales del Abismo, bajo su comando están las temibles legiones de *Azariel*, que significa *Atadores del Dios Cósmico*, que luchan por restringir el impulso creativo en sus raíces de devenir.

Las formas demoniacas de esta Qlipha han sido aquellas de los espíritus ciclopes, gigantes negros con cabezas de gatos y como figuras portadoras de antorchas que cabalgan sobre dragones de siete cabezas y en ocasiones estos son llamados *Aziel*, *Chazariel* y *Agniel*.

El siguiente es el Sello y Formula del llamado de Gash Khalah, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Formula de Llamado de Gash Khalah

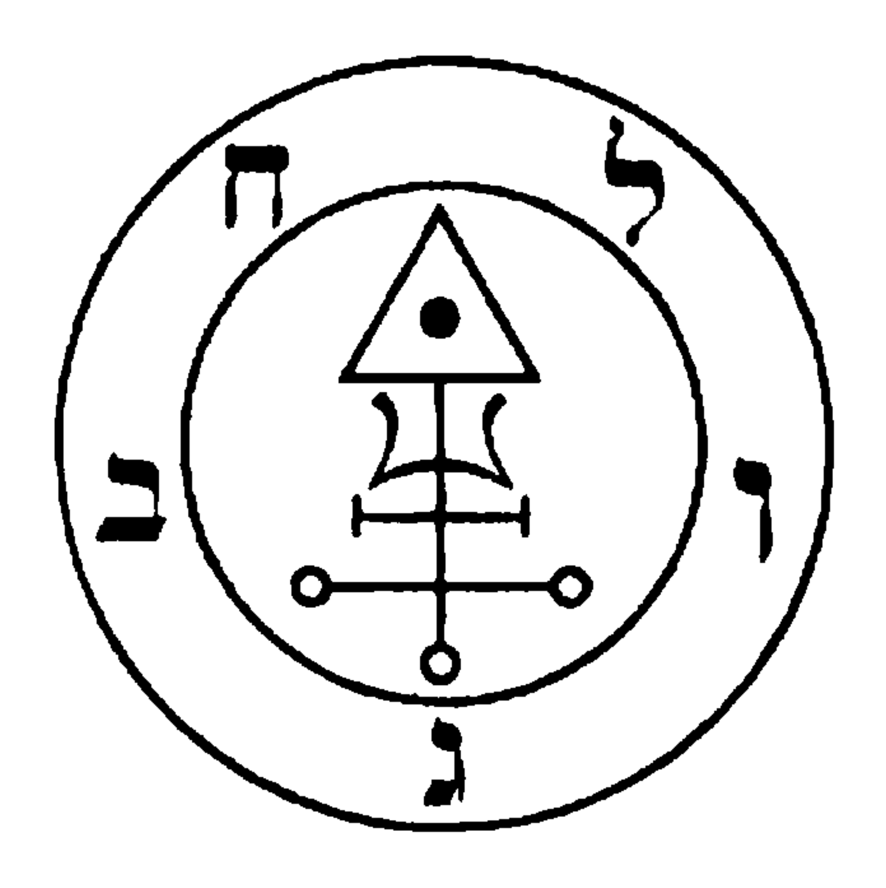
Gadael ✠ Akael ✠ Shararel ✠ Kaphahel ✠ Lachamel ✠ Haragel ✠ Liftoach Shaari ha-Gash Khalah B'Shem ha-Astaroth!(11!)

5. Golachab

Los *Cremadores con Fuego*, o *Golab Los Flameantes* son aquellos iracundos del Sitra Achra que actúan como la espada vengadora de Satán que se opone a la tiranía de Geburah, luchando contra el fuego de *Din* con sus propios Fuegos Negros del *Otro Lado* y son así conocidos como los *Usiel*, que significa la *Ruina del Dios Cósmico*, arruinando los medios de la ejecución del juicio de YHVH y así establecen su fundamento de poder con su propia fuerza despiadada. El gobernante de esta Qlipha es *Asmoday*, el dios de la Ira y la Venganza que tiene primero bajo su mando a su propio hijo *Alefpene'ash*, aquel cuyo rostro es un fuego iracundo, también llamado el *Charba de-Ashmedai Malka*, que significa la *Espada del Rey Asmoday*, gobernando sobre 800.000 demonios de destrucción.

Las formas demoniacas de esta Qlipha han sido aquellos de gigantes sumergidos en fuegos iracundos de sus propios espíritus, torbellinos de Fuego Negro incendiando el paisaje, cómo demonios con sus cabezas como la erupción de volcanes, coronándolas con luz ígnea de su propio lado del *Ain-Sof*.

El siguiente es el Sello y Formula del llamado de Golachab, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Formula de Llamado de Golachab

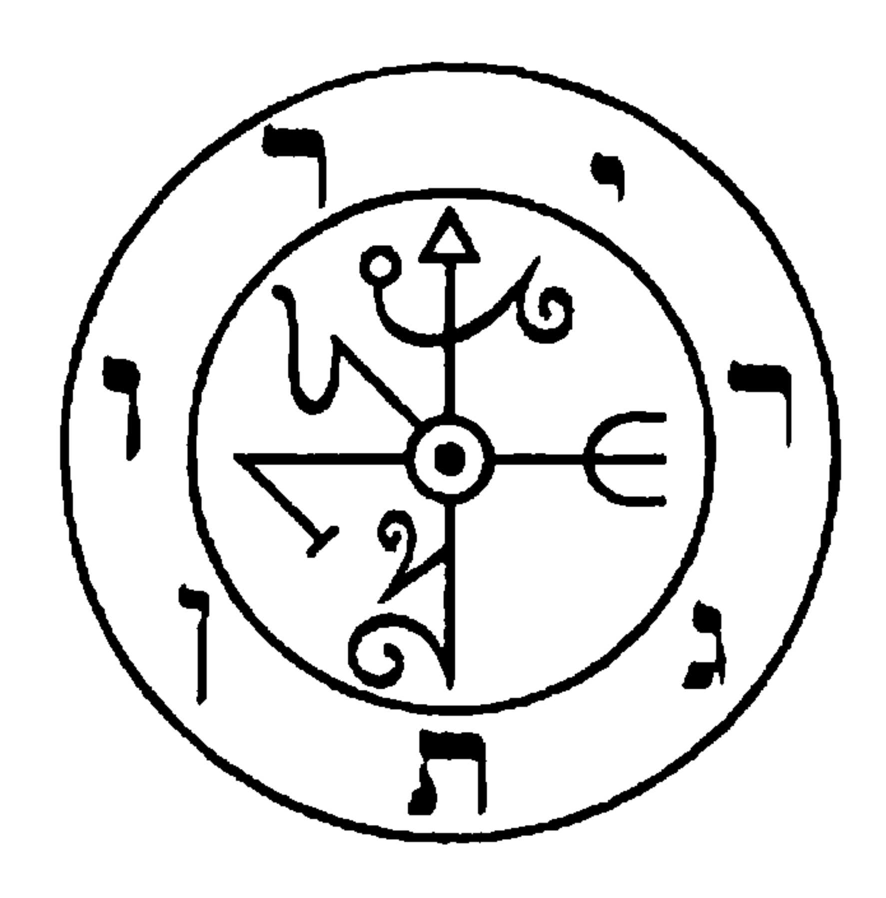
Gophriythel ✠ Ophiseshel ✠ Lahatel ✠ Charchurel ✠ Blael ✠
Liftoach Shaari ha-Golachab B'Shem ha-Asmoday!(x11)

6. Thagirion

Los Disputadores, *Tagaririm*, *Aquellos que Rugen en Descontento*, o también llamados *Zomiel* la *Revuelta de Dios* siendo la Qlipha del Sol Negro del *Aur She-Ain Bo Machshavah* eclipsando el Sol de Thiphareth y trayendo Caos y progreso no predestinado a donde el orden represor y la harmonía estancadora de otro modo pudieran gobernar. Aquí hay un Messiah de Serpientes, siendo el ungido hijo de Thagirion, surge como *Sorath 666* para proclamar y esparcir la Ausencia de Leyes de esta esfera. El gobernante de esta Qlipha es *Baalpeor*/*Belphegor* quien es aspecto Qliphothico de la divinidad moabita conectada con el culto bacanal de los muertos y quien es conocido y venerado como el *Señor de la Apertura* y como la fuerza fálica del Ascenso del Sol Resurrecto de los Muertos.

Las formas demoníacas de esta Qlipha han sido aquellas de negros demonios leones con cornamentas blandiendo espadas flameantes, pilares fálicos de fuego negro con serpientes gigantes trenzadas a su alrededor y como gigantes negros comprometidos en un combate perpetuo.

El siguiente es el Sello y Formula del llamado de Thagirion, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Formula de Llamado de Thagirion

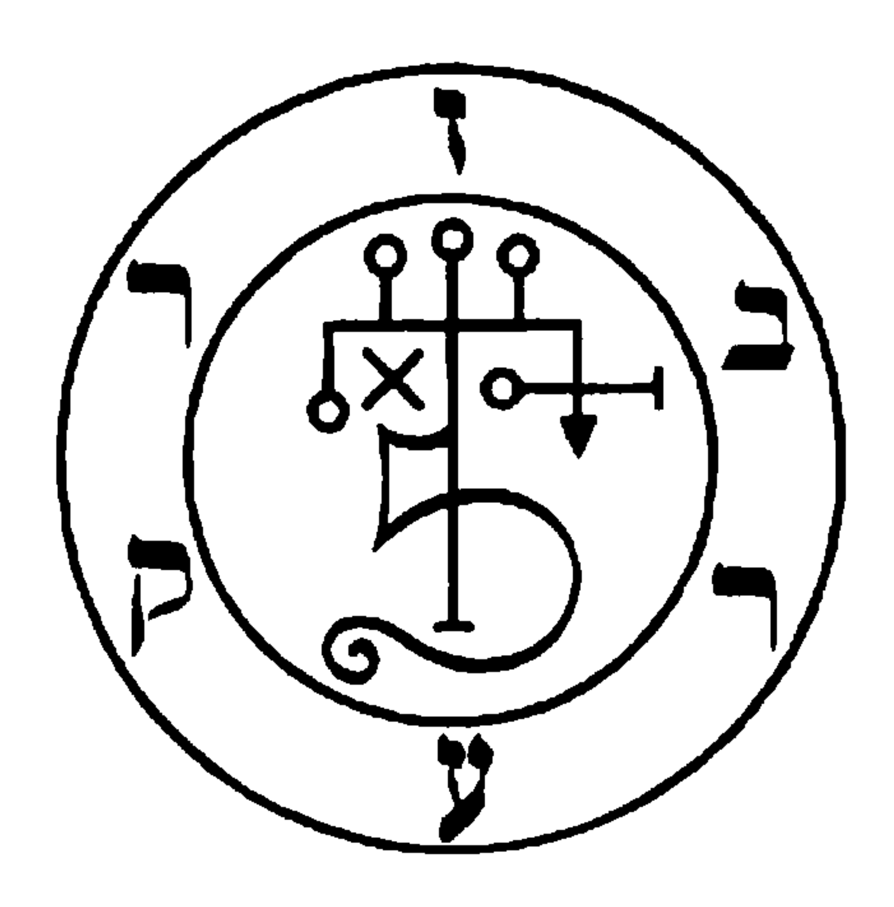
Towebahel ✠ Gaowνel ✠ Ramanel ✠ Iqedale ✠ Rahabel ✠ Oriensel ✠ Natashel ✠ Liftoach Shaari ha-Thagirion B'Shem ha-Belfegor! (x11)

7. Oreb Zaraq

Los Cuervos de la Dispersión, *Harab Serapel* Los *Cuervos del Dios Ardiente*, también llamados *Oreb Mavet* los *Cuervos de la Muerte*, son las fuerza de la Venus Negra coronando el amor por la guerra y la victoria sobre las limitaciones de la Vida, trayendo la sabiduría oculta de la muerte, la paloma de Noé de Netzach aquí es desgarrada por los cuervos de *Qayin*, quien es el *Baal* secreto de esta Qlipha, y en lugar del amor carnal por la vida finita impulsa el amor del Vacío del Espíritu Irreflexivo a regresar Totalmente de vuelta a la Fuente de su *Ain* insostenida. El gobernante de esta Qlipha es *Baal* (baalath) *Tzelmoth*, *Qayin* (hecho uno con su Esposa-Hermana) el Señor de la Muerte y el opositor del Elohim Reflexivo, siendo la esencia del poder del *Aur She-Ain Bo Machshavah* ennegrecido por la Luz de Thagirion cuando Ilumina la rama de la Nun נ Qliphothica en la Qlipha de Venus, estableciendo el Trono del Señor de la Sombra de la Muerte para su monarca, el poseedor de las Llaves de la Destrucción y la Resurrección.

Las formas demoniacas de esta Qlipha, en ocasiones conocidas como los *Getzphien*, han sido aquellos gigantes alados con cabezas de cuervos, cuervos con cabeza demoniacas siendo expedidos desde un volcán arrojando Fuego Negro, tambien como esqueletos con túnicas coronados por el fuego armados guadañas, tridentes o lanzas.

El siguiente es el Sello y Formula del llamado de Oreb Zaraq, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Fórmula de Llamado de Oreb Zaraq

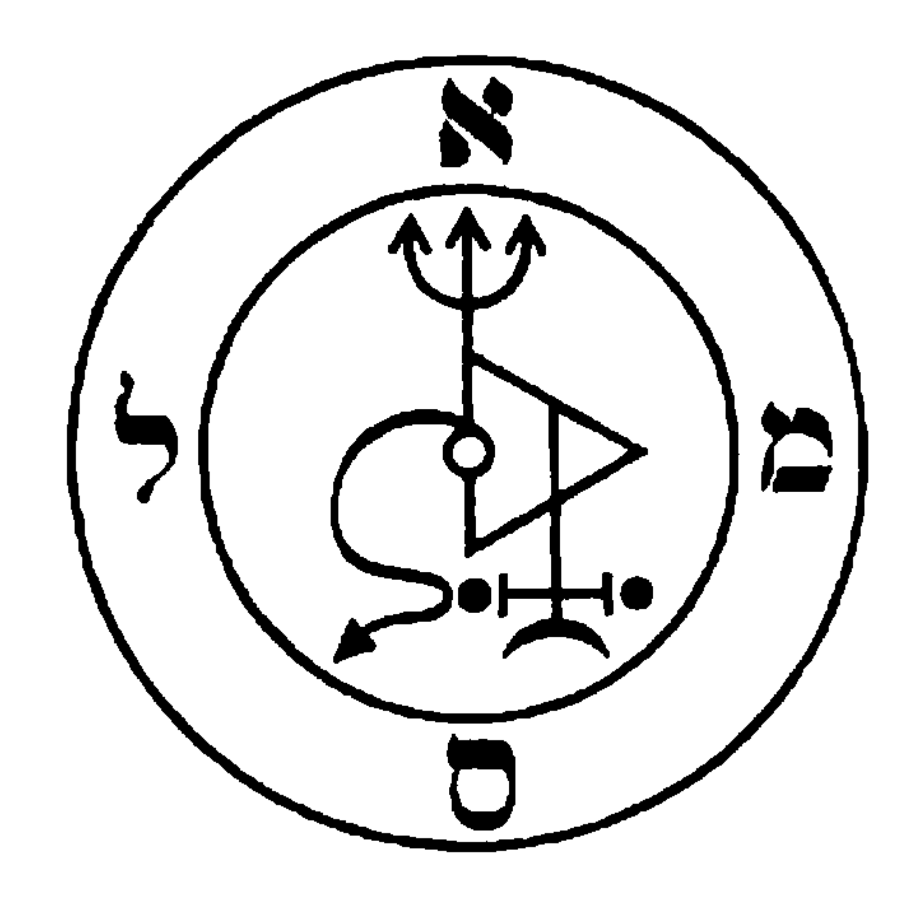
Ongirtale ✠ Ratsachel ✠ Bazarel ✠ Zabachel ✠ Rabel ✠ Qeberel ✠ Liftoach Shaari ha-Oreb Zaraq B'Shem ha-Baaltzelmoth
(x11)

8. Samael

El Veneno de Dios, nombrado así tras uno de los títulos del Otro Dios, el mismo *Satán*, quien dentro de este contexto es el *Envenenador del Cósmico* El y la totalidad de su creación que manifiesta su poder adverso aquí en oposición al Ojo cerrado y al intelecto limitado de Hod, combatiéndolo al envenenar las mentes y pensamientos con elixires de muerte, sembrando y regando las Semillas Iluminadoras de la "Locura" que Brinda Sabiduría y Libera Espíritus, haciéndolas florecer en la Gnosis Irreflexiva. El gobernante de esta Qlipha es *Adramelek*, el Rey Glorioso, representado por el Pavo Real teniendo sus ojos en su cola, dando vuelta a toda la razón, gestando y prosperando sobre el Veneno de la Serpiente que él trasmuta en el bello manto real de sus plumas majestuosas.

Las formas Demoniacas de esta Qlipha, algunas de las cuales han sido llamadas bajo el nombre de *Theuniel*, han sido aquellas de perros con cabezas de serpientes, gigantes con cabezas de burros con ojos ciegos y colas de pavos reales, aquellos ángeles con alas de dragones que cargan cráneos como copas llenos con el veneno en sus manos derechas y enormes llaves en sus manos izquierdas.

El siguiente es el Sello y Formula del llamado de Samael, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Formula de Llamado de Samael

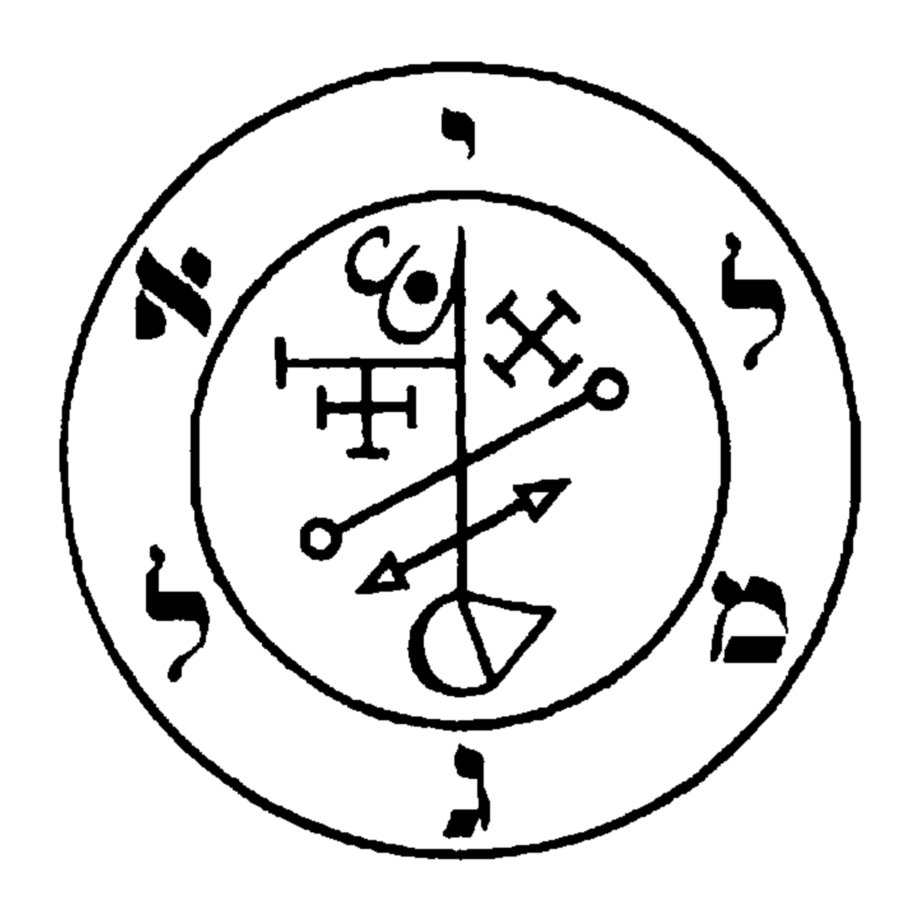
Samael ✠ *Slaphel* ✠ *Maradel* ✠ *Ayabel* ✠ *Lachatsel*
✠ *Liftoach Shaari ha-Samael B'Shem ha-Adramelek (x11)*

9. Gamaliel

Los Obscenos, son las fuerzas de la Luna Negra del *Otro Lado* y los gobernantes de sus aguas negras del poder brujeríl y placeres de pesadilla, siendo un sifón en su propio reino revierten el flujo de las corrientes sexuales de la esfera a la que se oponen, así que las chispas de la luz divina que de otro modo serian diluidas en las formas de Malkuth en su lugar se vuelven semillas que impregnan sus propias esencias causando su incremento y al mismo tiempo castrando la cualidad generativa del Árbol de la Vida al debilitar su fundamento. La gobernante de esta Qlipha es la Reina del Sitra Achra, *Ama Lilith* o *Lilith Savta*, la Madre Dragón y la Novia Sin Rostro de Satán, vestida con máscaras incontables que reflejan todos los miedos y deseos de aquellos frente a su trono.

Las formas demoniacas de esta Qlipha más a menudo han sido aquellas de mujeres diabólicas, irresistibles y temibles al mismo tiempo, a menudo aspectos serpentinos o draconianos o como híbridos entre mujeres lujuriosas y aves de rapiña nocturnas, pero también la forma de arañas también ha sido asumidas por estos Ángeles de Lilith que en ocasiones reciben el nombre de *Shakhabhel*, *Zachalilim*, *Lilin*, *Lilim* y *Lilioth*.

El siguiente es el Sello y Formula del llamado de Gamaliel, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Formula de Llamado de Gamaliel

Gadaphel ✠ *Maarabel* ✠ *Lachashel* ✠ *Iatsathel* ✠ *Avvahel*
✠ *Layilel* ✠ *Liftoach Shaari ha-Gamalieel B'Shem ha-Lilith*
(x11)

10. Nahemoth

Las Lacrimosas, son el reflejo anticósmico y la antítesis de Malkuth, regocijándose no como esposas en una boda sino lamentándose como viudas en un funeral debido a su conexión con el reino terrenal de Árbol de la Vida en el que su propio Árbol de la Vida se ha interconectado para minar su esencia divina de vuelta al Qliphoth y así causar su destrucción y regresar a la fuente de Total Vacuidad, hacia la cual la *Luz Reflexiva* se esfuerza por regresar Todo Lo Que Es Pero No Debería Ser. Las *Nahemoth* son la concretización más densa y más terrenal de la *Luz Negra* esencialmente carente de forma y constan de muchas de esas Tribus de Espíritus que poseen puntos liminales de intersección con el Mundo de Assiah, manteniendo entreabiertas las puertas ocultas y las grietas en la fábrica de existencia a través de las cuales las fuerzas del Sitra Achra pueden emitir sus Fuegos de Empoderamiento Espiritual para incrementar las llamas mantenidas captadas dentro de los recipientes formados de este mundo, para que puedan, por el incremento *At-Azothico* del Espíritu, romper sus contenedores y encender el Árbol de la Vida y quemarlo hasta las cenizas sin forma. La Reina de esta Qlipha es *Nahema* también llamada *Lilith Ulemta*, que no debe ser confundida con la Antigua Lilith de Gamaliel, ella es una fuerza unificada en espíritu con *Naamah*, la Hermana de *Tubal-Qayin* y señora de *Azazel* quien fue elevada a la propia estatura de *Nahema* y así trajo simpatía a su conducción lamentable, estableciendo el actual Trono de *Naamah Na-Ama-Hema ha-Nahemoth.*

Los aspectos demoniacos primordiales conectados a esta Qlipha son cinco aspectos en las formas de sus naciones,

estando relacionados estrechamente a los observadores caídos, su descenso y empoderamiento del Linaje de la Serpiente del Sitra Achra por medio de la línea de *Qayin* y la revuelta resultante instigada por su descendencia Titánica que violaron la tierra por la gloria y victoria del *Otro Lado.*

Los siguientes son las cinco naciones malditas y bendecidas de Nahemoth, siendo los Espíritus de tribus Ante y Post-Diluvianas aliadas a la causa de la *Luz Irreflexiva*:

Los Nephilim, Los Caídos, aquellos que causaron que el orden del mundo como tal fuese derrocado y cayera.

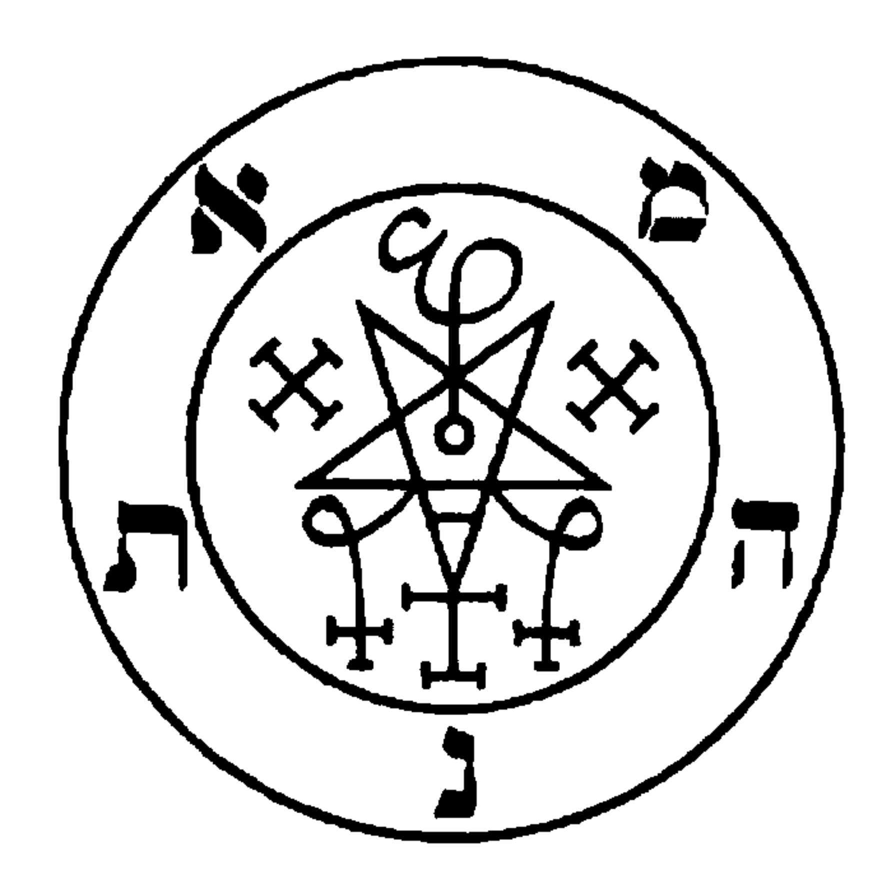
Los *Geburim*, Los Poderosos de Antaño, los hombres de renombre coronados la causa del *Otro Lado.*

Los *Raphaim*, Los Gigantes, el vistazo de la bruja hacia que los simples hombres, por el miedo, se derritieran como cera en cualquier parte que sus sombras se proyectaran.

Los *Anakim*, Las Personas Altas de Anak, gigantes Post-Diluvianos del resistente Linaje Nephilímico.

Los *Amalekim*, Los Guerreros de Amalek, unas poderosas gentes Post-Diluvianas aliadas con el Linaje de la Serpiente, que causaron que el mundo de nuevo se revelará en contra de la tiranía de su creador y se levantara con violencia en contra de sus elegidos.

El siguiente es el Sello y Formula del llamado de Nahemoth, por el cual podremos llamar y conectarnos con los poderes y los Espíritus de esa Qlipha:



Formula de Llamado de Nahemoth

Neqamahel ✠ *Hamahel* ✠ *Mirshaathel* ✠ *Atadel* ✠ *Thazazel*
✠ *Liftoach Shaari ha-Nahemoth B'She ha-Na-Ama-Hemah! (x11)*



Las Once Cabezas de Azerate

Once son las Supremas Cabezas Gobernantes del Sitra Achra y cada una de estas cabezas dentro de las diferentes tradiciones Qabbalísticas se ha concretizado por las máscaras de las divinidades paganas ofensivas para los Israelitas. Estas mascaras han estado en formas cambiadas a través del tiempo, es solo recientemente, durante el último periodo de siglos, que se han vuelto firmemente formadas y asociadas con los nombres y disfraces simbólicos que más a menudo hemos asociado con ellas, debe por lo tanto entenderse y recordarse que esta manifestación de Once Aspectos de la Divinidad Irreflexiva en esencia siempre permanece más allá del entendimiento causal y está verdaderamente muy lejos de ser comprendida completamente por aquellos que están atrapados dentro del Lado Sephiróthico del *Tehiru*, que permanece al menos hasta que una vinculación espiritual verdadera con las Cabezas de Azerate es establecida y a través de tal contacto directo la Gnosis es alcanzado de sus espíritus sin forma ocultos más allá de las formas que buscan definir causalmente y así siempre limitarlas.

Antes de que la Esencia Sin Forma pueda ser entendida debemos aproximarnos correctamente a sus máscaras, para ser capaces, en algún punto, comprender lo que está vinculado a ellas, y como tal las formas establecidas aún son

de gran valor debido a que es a través de ellas que podemos aproximarnos a lo que está en su *Otro Lado.*

El simple entendimiento concerniente al hecho de que mientras que las máscaras son usadas por aquellos sin forma, ellas, (las máscaras) en si no son de gran importancia y también crean también la noción popular moderna en la que las Fuerzas Qliphothicas no son nada más que deidades paganas vilificadas que deberán ser regresadas a su posición cósmica apropiada vacía e irrelevante, al menos no es así dentro del contexto de nuestro trabajo.

No son los simples nombres o la formas mitológicas dadas a estas fuerzas lo que define sus verdaderas naturalezas y esencias, en lugar de eso es la perspectiva, el contexto y el Ethos[1] Espiritual a través del cual tales mascaras son creadas y empeladas lo que nos da las pistas hacia la fuente, causa y dirección de la verdadera corriente espiritual vinculada e imbuida con ellas.

Es por ejemplo ridículo insistir inflexiblemente en que el *Astaroth* de la demonología Qabalista dentro de todos los contextos debe ser idéntico, o al menos permanecer siempre conectado, a la misma esencia original como la de la diosa Fenicia *Astarté*. El hecho de que un nombre se derive de una cierta fuente no traduce automáticamente al hecho actualmente presumido a menudo de que también la esencia conectada y manifestada a través del mismo dentro de todos los contextos debe estar totalmente relacionada con la original.

[1] **Ethos:** El suelo firme o el fundamento de una práctica, una costumbre establecida.

El *Astaroth* de los Grimorios y el de la demonología Qabalista, es su forma Goética Menor y los aspectos Qliphothicos dominantes, dentro de este contexto de la Realidad Espiritual de aquellos que la ajustan necesariamente, en esencia, no pertenece del todo a los aspectos originales de *Astarté*, pero los magos modernos aún se esfuerzan para contactar lo que asociación con la diosa en cuestión, incluso cuando emplean las 'formas' (tal y como sellos y formulas) presentados dentro de tales contextos no relacionados con ella. Esto señala a la única verdad concerniente a las diferencias entre las Corrientes Mágicas y sus realidades correspondientes y como se puede entrar o salir de ellas a través de nuestro enfoque, intención, expectativa, postura, actitud, Ethos Espiritual, ritos reales, formas y elementos empleados dentro del contexto ceremonial o de otro modo mágico para alinear nuestro trabajo y estar con las corrientes del Espíritu y la Divinidad.

Esta verdad a menudo está muy lejos de lo que las aproximaciones académicas y astrológicas secas hacia la esencialmente fluida Realidad Acausal del Espíritu siempre pueden esperar revelar o alcanzar.

Con todo esto en mente incluso podemos aproximarnos a las demologías simples de otros que pueden después de siglos de aplicación desenfocada solo tener vinculaciones difusas con una multitud de diferentes corrientes y con ciertas perspectivas y empoderamientos correctos elevarlos a unas causas adicionalmente más nobles que las que originalmente pretendía servir, este es al menos el caso si se posee la habilidad, perspectiva, autoridad espiritual y posibilidad practica para canalizar una más elevada, especifica, potente y Activa Corriente hacia y a través de ellas, ya que solo las

formas empleadas que pueden hacerse relativas mientras la verdadera Esencia del Espíritu, sea adjunta o independiente a tales formas finitas, permanecen más objetivamente reales que cualquier constructo finito causal pudiera estar alguna vez.

No solo son los nombres del Qliphoth y de sus gobernantes atribuidos a una miríada de diferentes Corrientes, todas dándoles características, esencias y espíritus totalmente diferentes, sino también el concepto del Qliphoth en si también es relativo en este cargo esencia y dependiendo del contexto y la perspectiva puede representar todo desde el aspecto excremental más bajo de universo hasta el lado más alto y más glorioso del *Lado Irreflexivo* de la Divinidad, así que incluso allí está la corriente especifica canalizada a través de las 'formas' simbólicas que les darán su naturaleza especifica con el contexto, el valor, atribución exacta y su esencia espiritual.

Si regresamos a los Gobernantes del *Sitra Achra* dentro de nuestra tradición de nuevo podemos ver como las 'formas' Daemoniacas también empleadas dentro de otros contextos obtiene poderes y papeles totalmente nuevos justo como han sido alineados y conectados a las esencias canalizadas desde la Corriente especifica que se trabaja desde el interior. Esta conexión puede ser entendida como algo causado por el acto consiente de un Hombre o de un Espíritu/Corriente buscando nuevos canales para su propia manifestación así inspirando al hombre a reevaluar correctamente y reconectar tales símbolos deíficos.

Los once gobernantes del Qliphoth están dentro de nuestro, y otros sistemas más Qabalísticos de demonología,

identificados con *Satán*, *Molok*, *Beelzebub*, *Lucífugo Rofacale*, *Aztaroth*, *Asmoday*, *Belfegor*, *Baal* (cuya identidad exacta varía según la tradición), *Adramelek*, *Lilith* y *Nahemah*/*Naamah*.

Muchas de estas Cabezas de *Azerate* tienen sellos atribuidos a ellos en grimorios más antiguos e incluso si aquellos sellos muy probablemente alguna vez pretendieron canalizar una corriente y aspecto muy específico ellos por el paso del tiempo han sido descuidados usados erróneamente haciéndose tan relativos en sus vinculaciones a la deidad o espíritu que aspectos incontables y diferentes parecen ser accedidos y manifestados a través de ellos. Como un ejemplo concreto ponemos el sello popular y muy conocido del más alto triunvirato de las Legiones Infernales dado en el *Grimorium Verum*, el cual a través de las últimas décadas ha sido empleado por muchos y en tantas formas diferentes, a menudo conflictivas, que ahora no canalizan aspectos concretos de una corriente especifica pero en su ir y venir se han conectado con las corrientes paganas reconstruccionistas en donde canalizan antiguas deidades europeas hasta nuestra corriente, en donde por ejemplo el Sello de Emperador de Lucifer está conectado al *Ha-Satán* en su aspecto de portador de la Luz Negra, siendo la primera de las Once Cabezas de la Irreflexividad de El Acher.

Debido a la ausencia de enfoque general en estas 'formas' vinculadoras una vez más concretas tales sellos, ahora exotéricos, pueden, cuando no son empelados por alguien que permanece firmemente dentro de una tradición conectándolos firmemente a su corriente, causar una manifestación aleatoria desde cualquiera de una multitud de fuentes que en diferentes niveles se han conectados con ellas, todo depende desde luego de la persona que los empela, el

modo exacto de aplicación y el contexto dentro del cual están siendo utilizados.

Para evitar todas estas vinculaciones (aparentemente) aleatorias y manifestaciones potencialmente no deseadas presentamos ahora 11 *Sellos Trono* de los Gobernantes del Qliphoth específicos con una Corriente y Tradición, siendo el fruto de casi dos décadas de Trabajo Espiritual y una multitud de tratados vinculantes que nos permiten ahora su presentación y manifestación pública dentro de este *Grimorio de los Dragones del Otro Lado*, en la búsqueda de proporcionar un equipamiento de vinculaciones enfocadas, vivientes guardadas y más poderosas con los aspectos de las Formas-Divinas primarias del Qliphoth, en la forma en la que fueron manifestadas como y a través de la corriente de AZRAT/218.

Estos sellos son llamados *Sellos Trono* debido a que están vinculados con el Asiento de Poder y el fundamento de los aspectos que representan, y cuando son empleados correctamente pretenden constituirse como portales a través de los cuales una fracción de las esencias desatadas canalizadas pueden ser entronizadas dentro de este lado del *Tehiru*, mientras al mismo tiempo actúan como un punto de ingreso de este lado hacia sus Tronos en el Sitra Achra.

Cada sello se constituye de dos partes, una siendo el verdadero *Sello Trono* principal y el otro es el *Sello de Llave Angular* el cual funciona como su forma vinculadora más simple que puede ser usado dentro del contexto en donde el sello principalmente no puede, tal y como cuando se llega a la consagración, dedicación e inscripción de velas empleadas dentro de los ritos enfocados a la activación y la apertura de

diferentes Puntos de Poder relacionados, sobre los cuales tales velas son puestas y encendidas, por ejemplo dentro de las practicas esotéricas de los Once Ángulos del Sello de Azerate y aquellos otros relacionados a la Magia del Undecágrama. Dentro de otro contexto el *Sello de Llave Angular* de cada *Sello Trono* principal puede ser usado como la Llave Astral que abre la puerta de cada Trono sin incluso ser rastreado sobre el nivel material y en su lugar solamente por medio de su utilización dentro de las cerraduras correspondientes en el mundo astral formativo, en donde tales llaves son giradas por el poder de la Voluntad y el Espíritu canalizadas y enfocadas por medio de la formula correspondiente que también proporcionaremos en este capítulo.

Este Formulæ Qliphothico, es el aspecto sónico del punto de activación de cada sello correspondiente, será otorgado para no solo establecer las puertas y sus llaves sino también los medios para girarlas por aquellos que sabrán emplearlas correctamente dentro del contexto de la Obra Espiritual por la búsqueda de la Alteración Mágica y la Disrupción del Destino Cósmico y la Liberación del Espíritu.

Los siguientes Sellos y Formulæ, son recibidos como el resultado de arduo trabajo de los hermanos del Templo visiblemente representando la corriente de Azerate, hecha inquebrantablemente vinculada con una corriente específicamente anticósmica, el *Buscador de la Luz Negra del Otro Lado* puede más efectivamente conectarse a sí mismo con los Once Tronos y entrar en los pactos y comuniones completas que aseguran el éxito y el cumplimiento de todas las metas relevantes sobre el Sendero del Fuego Negro Irreflexivo.

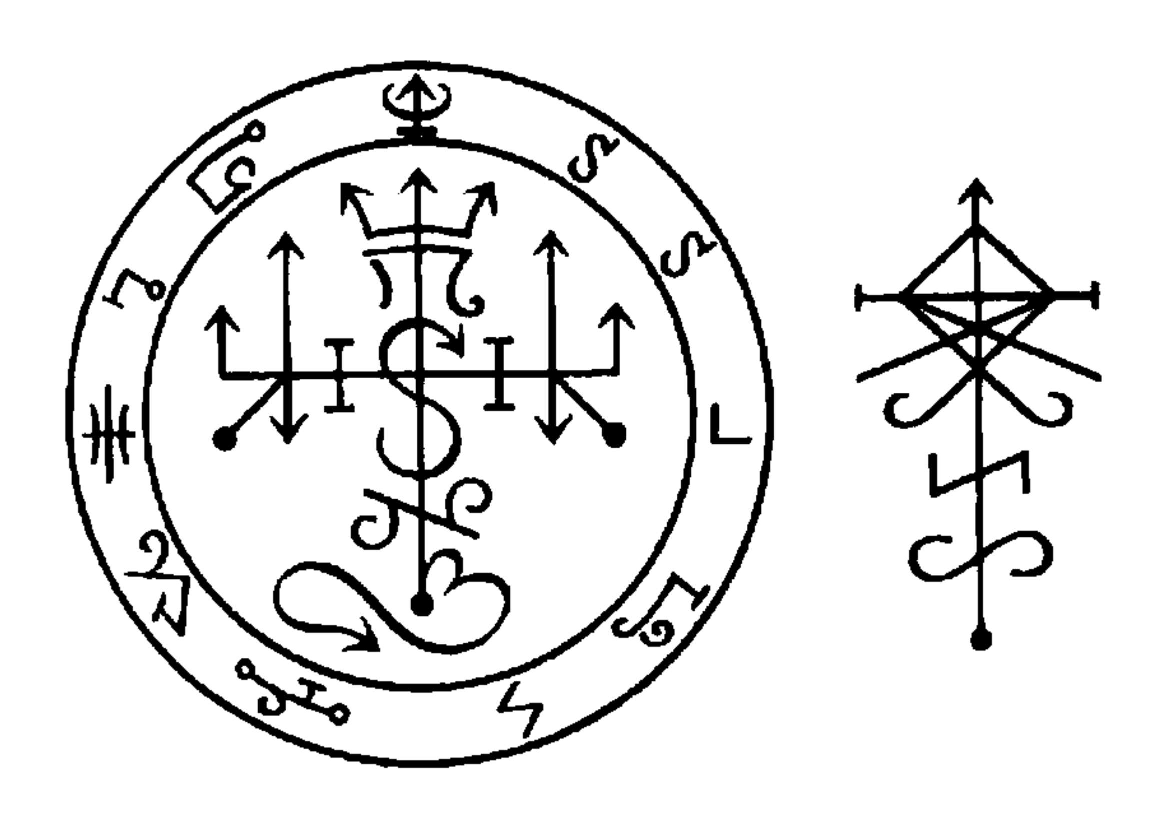
Estos son los Sellos Trono, Llaves y Fórmulas de las Cabezas del Qliphoth en su esencia, como la fuerza de Once aspectos de la Irreflexividad Divina, moviéndose de vuelta hacia la fuente de la cual todo se ha emanado y dentro de la cual todo será restaurado a su Naditud Divina/*Ain*.

✠✠✠✠✠✠✠

Satán

El Opositor y Acusador del El Reflexivo, la más alta de las primeras dos cabezas, mirando hacia y a través de tres velos de anti-existencia y buscándose a sí mismo y dirigiendo todo lo que es elevado en su trono hacia el *Ain* sagrado que yace más allá incluso de la estancia de *Qemetiel*. Satán es el traedor de la Luz Negra de Irreflexividad en su aspecto como el iluminador y disipador de la *Oscuridad Blanca* de Reflexividad y es el Veneno del Otro Dios, personificado como tal bajo el título de *Samael*. Él es el portador de la Antorcha-Tridente del Triple Fuego de *Tohu*, *Bohu* y *Chasek* y al ser parte del punto dual establecido dando paso a la manifestación de las Once Cabezas también llamadas correctamente la Antigua Serpiente, primero los Tres Dragones del Otro Lado, el Rey de Reyes de la Luz Irreflexiva, siendo la cabeza más brillante y trascendente de Azerate, o el Portador de Luz y el Señor de la Oscuridad, ya que la luz que él trae es iluminante solo para aquellos que pertenecen a su propio Lado de Irreflexividad, mientras es percibida como una oscuridad devoradora por todos los otros que pertenecen al lado del impulso opuesto al suyo.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Satán



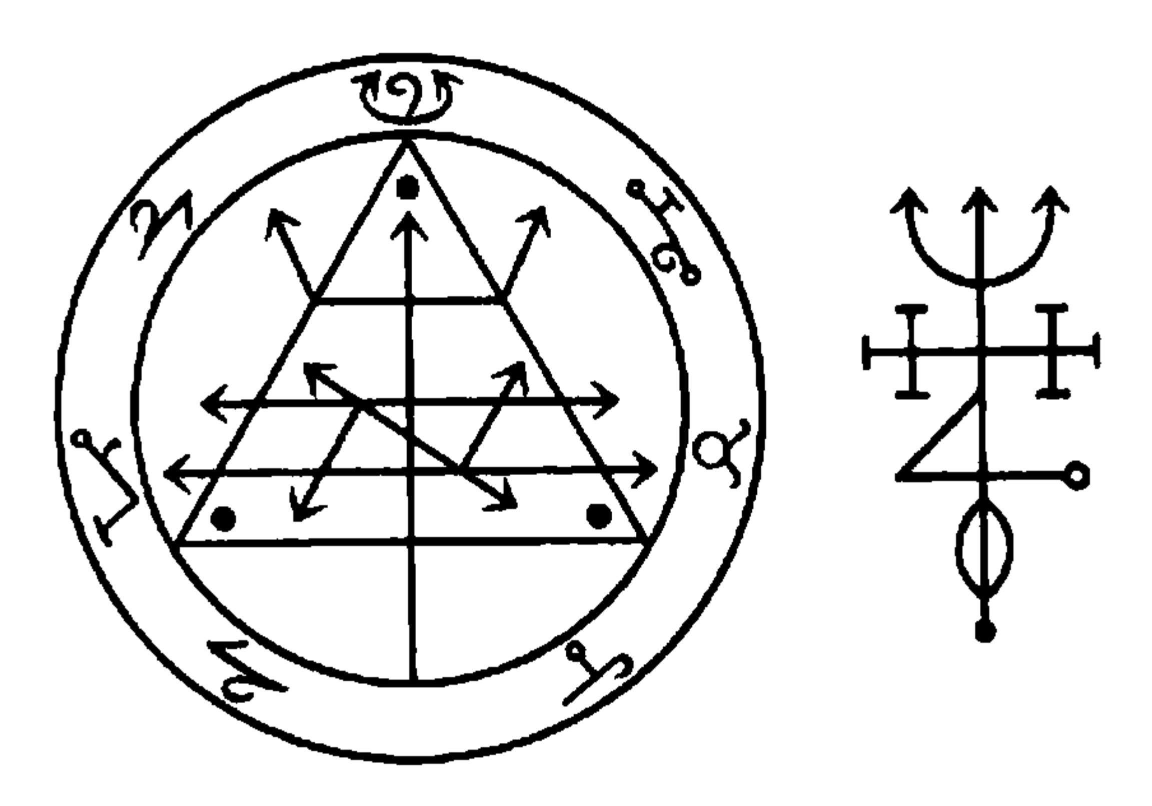
Formula Qliphothica e Invocación de Satán

Akal Esh-Shachor ✠ Theli-Elyon ✠ Sama-El-Acher ✠ Nachash Hakadmoni ✠ Melech ha-Melachim ha-Aur She-Ain Bo Machshavah ✠ Gibor Helel Satan ✠ Liftoach Qliphoth!

Molok

El Rey de la Luz Negra en su aspecto de fuego purificador del Caos y Erradicador de las Formas Divinas que no pueden resistir a su restauración de los vinculaciones que regresan al *Ain*, buscando sobre todo lo que debe ser a través de la Llama de Siete Aspectos de su Horno-Trono siendo transmitida para ser dignificado y preparado para su ultimo bautizo en las Aguas de Tehom, antes de alcanzar finalmente el Trono elevado de Satán. Molok es *El Cornudo* con la ardiente Luz Arqueada, ascendiendo con una fuerza dual penetrante de sus cuernos de transcendencia destructora, elevando todo lo que impala sobre ellos hacia el punto más alto de la No-Existencia, por medio de las tres llamas de *Tohu*, *Bohu* y *Chasek* las cuales actúan como su Corona Real de Irreflexividad. Molok es el recibidor del Sacrificio de Siete Aspectos el cual es conducido al arder dentro de las Siete Aberturas de su Horno-Trono ardiente hasta las cenias sin forma cualquier aspecto restante de sus siete vestidos cósmicos que retumba y mantiene el Espíritu del logro de la más alta coronación y liberación, al facilitar y aceptar tal inmolación purificadora por medio del paso del Espíritu a través de sus Fuegos Negros el destruye con poder las limitaciones Reflexivas atadas a la esencia Acausal de las formas causales.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Molok



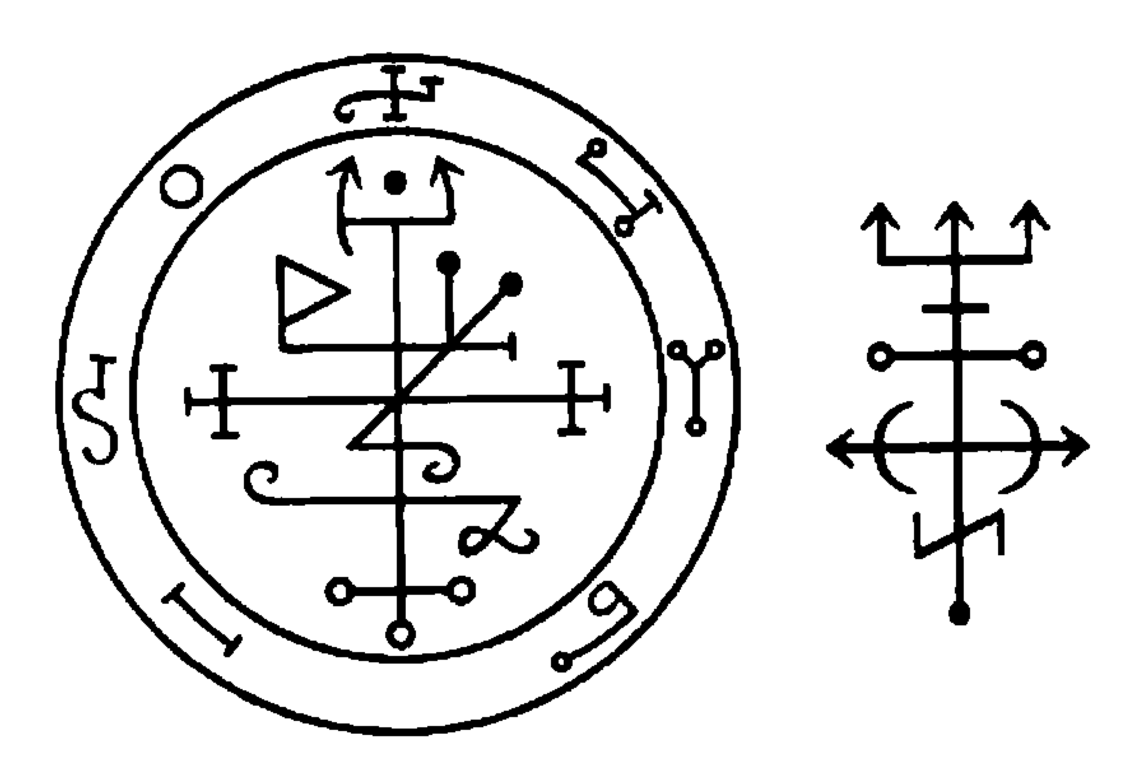
Formula Qliphothica e Invocación de Molok

Qaram ✠ *Eshib-Athaim* ✠ *Thasta* ✠ *Ishshahel-Acher* ✠ *Ateshel* ✠ *Molok* ✠ *Liftoach Qliphoth!*

Beelzebub

El señor de la Naditud Purificadora y el Silencio Estridente, el Portador de los Vientos de Tormenta Nihilificos de *Bohu* disolviendo los impulsos más primordiales causando la caída del Espíritu, elevándose en lugar de volar sobre las Alas de la Muerte que todo lo abrazan y entrar en su Vacío del Caos. *Beelzebub* como el Señor de las Moscas representa la Cabeza que Gobierna sobre todas aquellas emanaciones Qliphothicas de este reino que trae desolación a las estructuras opuestas al mandato Ilegal de su Rey, ocultando la expresión de las Palabras del Impulso Creativo y devorando sus ecos antes de que puedan causar restricciones adicionales y ataduras Reflexivas del Espíritu dentro de las redes de las formas causales. *Beelzebub* es el receptáculo de los vientos silenciosos de Revolución y Evolución Anti-cósmica, avivando las brasas brillantes de Irreflexividad en donde quiera que sean mantenidas ocultas para hacer que los Fuegos Negros ardan y consuman las causas de restricciones y en revuelta otorguen liberación al alcanzar y quemar como uno dentro de su Fuente.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Beelzebub



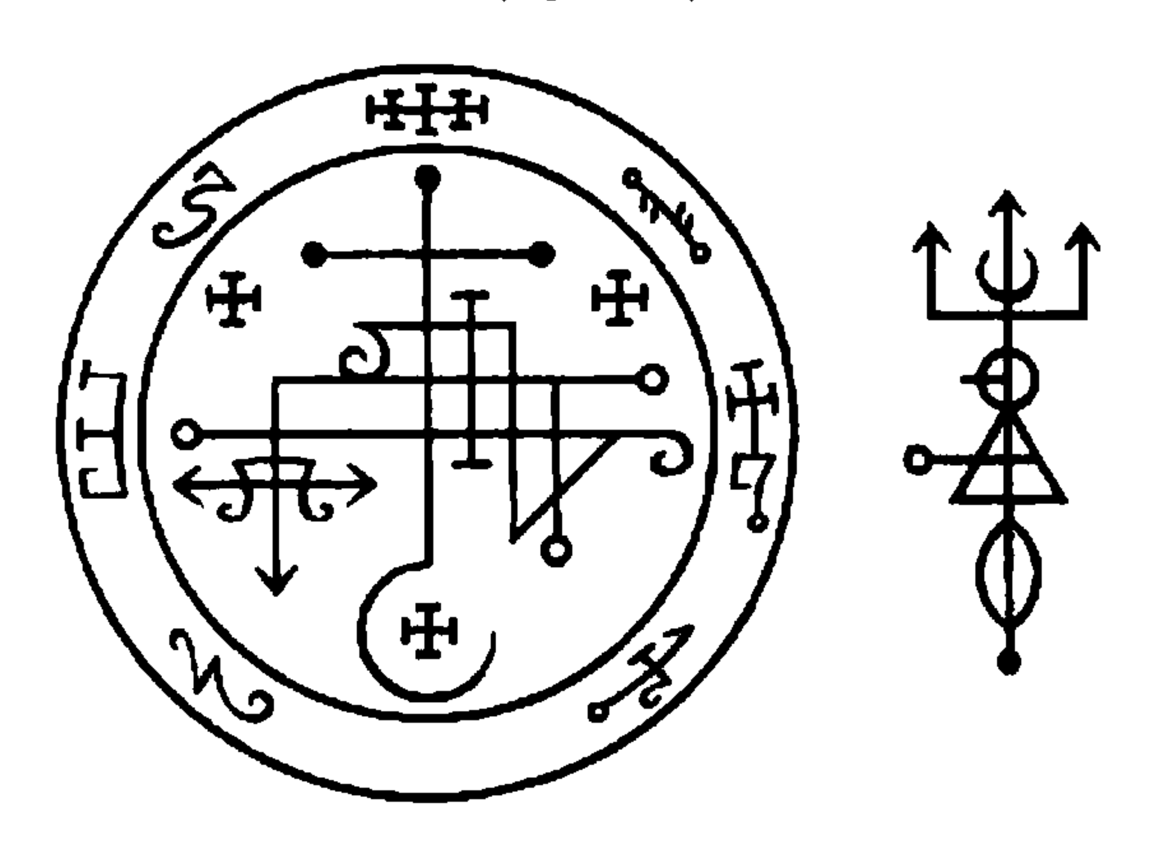
Formula Qliphothica e Invocación de Beelzebub

Charashiyth ✠ *Aba-Rabas* ✠ *Charazuhob* ✠ *Balakol* ✠ *Beelzebub* ✠ *Liftoach Qliphoth!*

Lucífugo Rofocale

Aquel que Evade la Luz Reflexiva, el Señor de la Oscuridad Iluminadora y el guardián de la Flama Oculta y la Luz Brillante del Halo de Tres Rallos de la Corona de Dragones, ocultando la gloria de El Acher con el manto saturnino de muerte para que sea alcanzable solo por aquellos que pueden entrar a lo más profundo de la oscuridad exterior debido al poder interior luminiscente de su propio espíritu ardiente Lucífugo Rofocale es el Quebrantador de las Ilusiones y Formas de la *Oscuridad Blanca* del Impulso Reflexivo y un establecedor de la audiencia de tales luces cegadoras ofensivas para el espíritu Anti-Cósmico y como tal es el iniciador de su eclipse, así trayendo el total levantamiento de la Llama Interior, la cual cuando se remueve de los confines de la falsa luz de la creación se despierta totalmente a su propia Acausalidad, haciendo que gravite incluso con más fuerza hacia su Fuente, rompiendo todos los Kelims Sephirothicos y trascendiendo sus limitaciones.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Lucífugo Rofocale



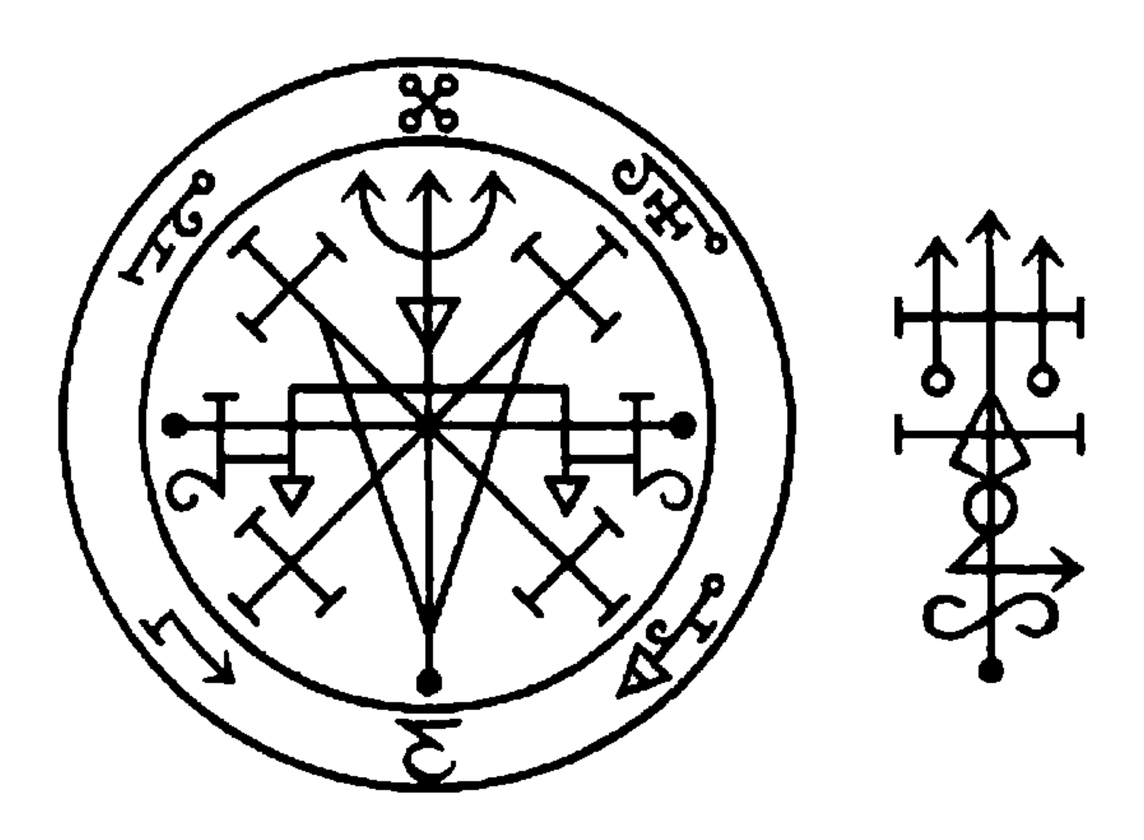
Formula Qliphothica e Invocación de Lucífugo Rofocale

Zelel ✠ *Orshach-Arel* ✠ *Satarnogah* ✠ *Kesochrab* ✠ *Alag* ✠*Lucífugo Rofocal* ✠ *Liftoach Qliphoth!*

Astaroth

El Maestro de los Puntos Liminales del Cruce y el Señor de la Puerta Oscura, aquel que conduce hasta y a través del Abismo, siendo el Poderoso Rey investido con la completa autoridad de las Cuatro Cabezas que gobiernan la Triada Qliphothica Superna sobre él, *Astaroth* es como tal aquel que protege o escolta hacia la manifestación de sus impulsos Atziluthicos para contrarrestar el despliegue séptuple de la Obra Demiúrgica de la Creación Reflexiva. *Astaroth* es el Portador de la Serpiente y el elevador de aquellos que provienen de la Semilla de la Serpiente, abriendo sus *Ojos de Abaddon* los cuales al contemplar destruyen las ilusiones cósmicas y le permiten cruzar hacia los Senderos Ocultos que conducen hacia los Juicos Finales, la Purificación y los Empoderamientos de Sheol de Tehom, para finalmente surgir como Serpientes convertidas en Dragones y volverse una con las Once. *Astaroth* es el Jinete de Dragones ya que él es el primero y quien está sobre otras fuerzas draconianas de los Siete Qliphoth debajo de los Tres Supernales y es por lo tanto no solo un punto de manifestación de la emanación de los podres de los Tronos Más Altos, sino que también personifica un punto de retracción para todas las emanaciones en su Sendero de Regreso hacia su Fuente y es así Creador y Destructor, quien en cada aspecto de su obra se enfoca en la aniquilación de todos los constructos restrictivos y el regreso del Espíritu de vuelta a la Total Naditud.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Astaroth



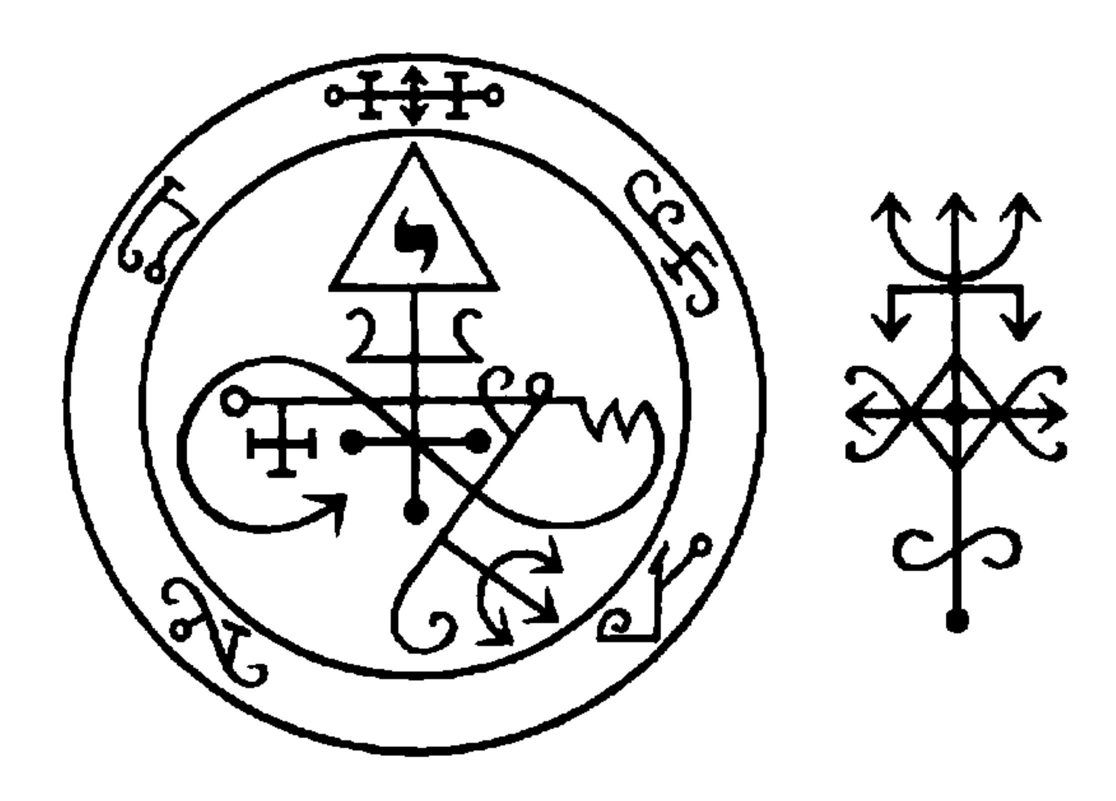
Formula Qliphothica e Invocación de Astaroth

Saraphyebal ✠ *Nagid* ✠ *Shadadel* ✠ *Ninat-Bakar* ✠ *Astaroth* ✠
Liftoach Qliphoth!

Asmoday

El Dios Iracundo de la Venganza y el Encendedor de las Llamas de la Revuelta del Espíritu Irreflexivo, cortando y quemando todo lo que esté en el camino de la causa Qliphothica de la restauración *Ainica*, inflamando las pasiones y empoderando las voluntades de aquellos que puedan poner combustible adicional a sus propios Fuegos Marciales, *Asmoday* es el Rey Coronado por el Fuego de la Retaliación Anticósmica y un vengador de aquellos afligidos por el Juicio Arcónico Tiránico del impulso cósmico desde el *Lado Reflexivo* y como tal una fuerza de la revuelta sin ley, la usurpación y la destrucción, reduciéndolo todo a cenizas y derritiendo todo lo que sería una restricción para la conversión sin ley del espíritu en su camino de vuelta hacia su estado original elevado más allá de todas las restricciones Acausales de YHVH. *Asmoday* empodera las llamas encendidas por los Soles Negros con sus propios Fuegos Marciales y hace que tales flamas ardan y consuman todo lo que no es de su propia esencia, él por lo tanto es el Rey Dragón a cargo del Despertar de las Chispas del Fuego Irreflexivo y el provocador de su holocausto ascendente combustionando y ascendiendo en sus Vientos Ardientes de Ascensión Infernal.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Asmoday



Formula Qliphothica e Invocación de Asmoday

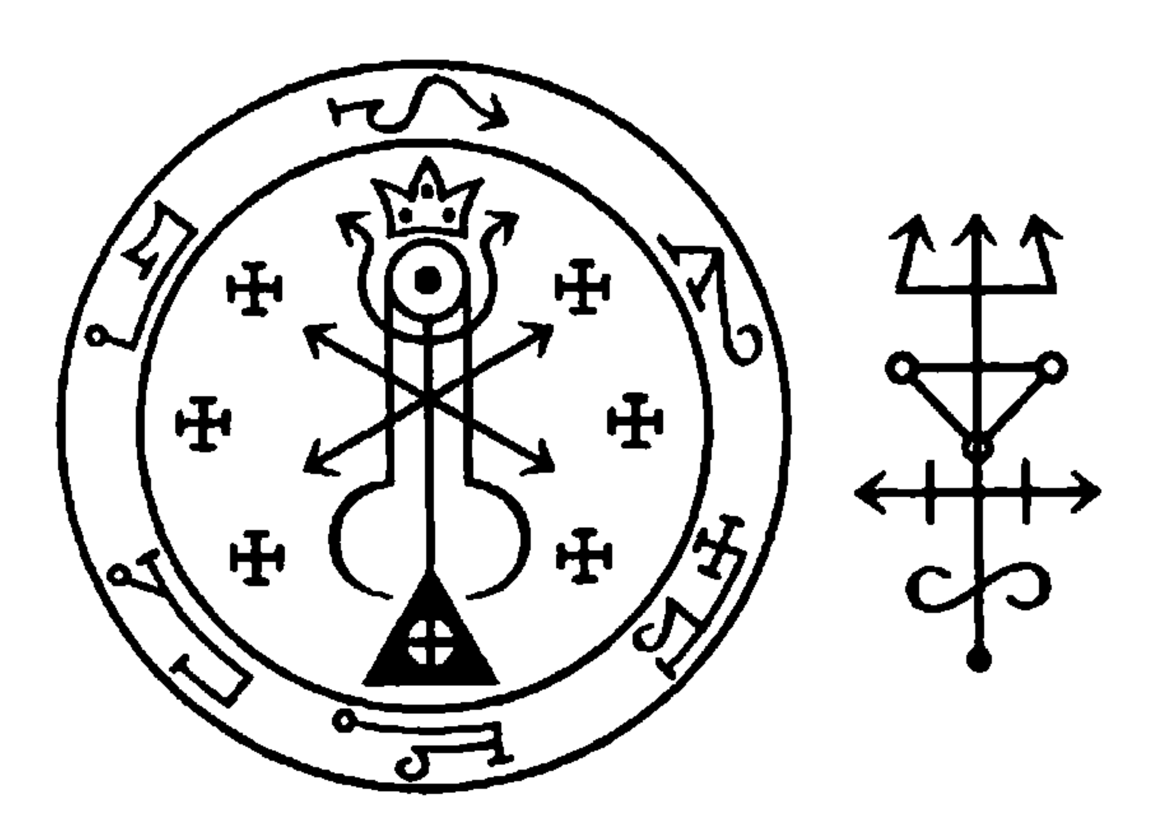
Eshpura ✠ *Murgalahat* ✠ *Regazarach* ✠ *Chashmolek* ✠ *Lahabeshel* ✠ *Asmoday* ✠ *Liftoach Qliphoth!*

Belfegor

El Señor de la Abertura y el la Fuerza Ithyphalica[2] del Sol del Qliphoth que resucita los Muertos Benditos y actúa como una Fuerza Iluminadora, con la cual su Luz del Sol Negro brilla a través de las coberturas ilusorias para que puedan ser vistas por la concesión de tales perspectivas y realizaciones reveladas en el valor esencial de cada cosa. Él es un Gobernante de las Obras Alquímicas de Trasmutación y Rectificación del Oro Solar del Espíritu atrapado dentro de los lamentos Hylicos excrementales que provienen de las formas del *Lado Reflexivo*. *Belfegor* es el Rey del Punto Solar Anticósmico de Generación y Fecundidad, él brinda abundancia e influencia y es un elevador hacia los asientos de poder, todo por la búsqueda de dirigir sus elegidos sobre y más allá de sus estaciones predestinadas dentro de la rueda del cruel destino causal, para avanzar sus propias influencias Caóticas y Acausales con las cuales el disputa la falsedad de la Ley Reflexiva y sus restricciones sobre el Espíritu. *Belfegor* es la Cabeza Solar de Azerate, coronado y empoderado con los fuegos de todo el Qliphoth unido dentro del Punto Central de Dominio sobre el Árbol de la Muerte, aleteando con las llamas ascendentes las almas de aquellos que pueden permanecer firmes, fuetes y levantarse ante él.

[2] **Ithyphallicus:** Perteneciente o relativo al falo erecto que se llevó acabo en las procesiones báquicas.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Belfegor



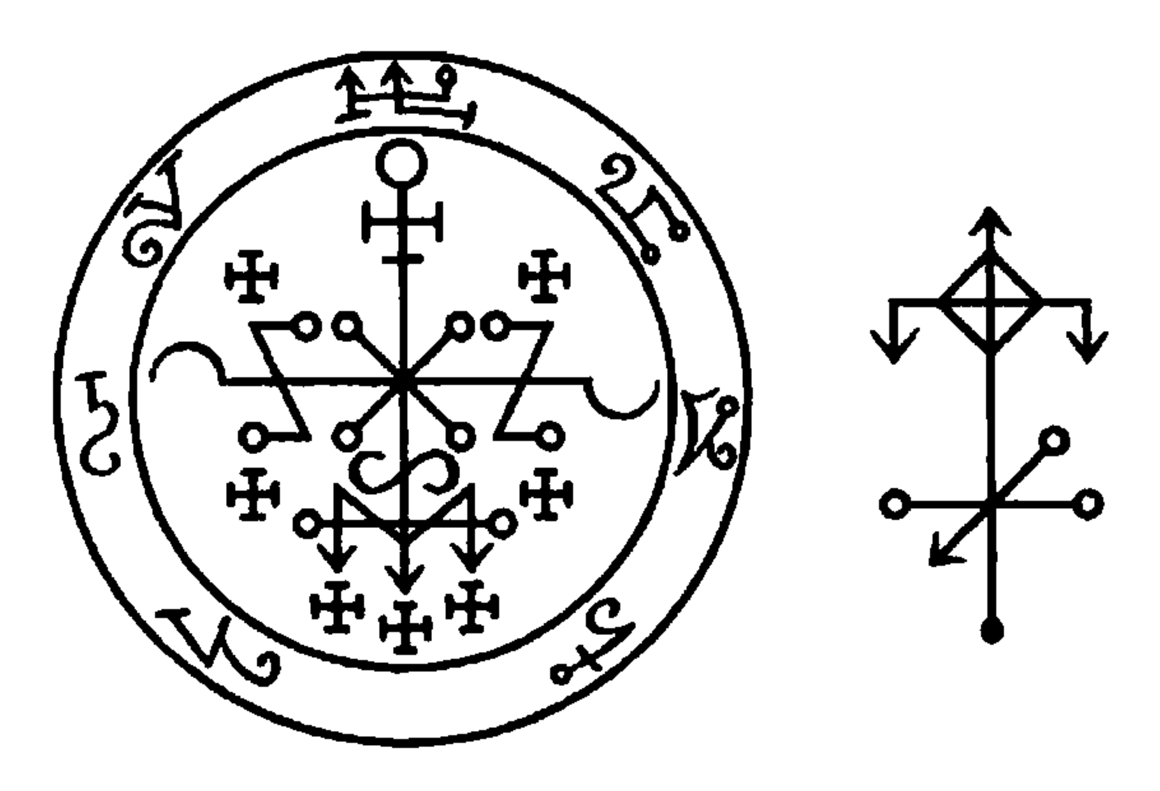
Formula Qliphothica e Invocación de Belfegor

Chara ✠ Zomithan ✠ Ophel ✠ Orahaz ✠ Soratharos ✠ Belfegor ✠ Liftoach Qliphoth!

Baaltzelmoth

El Soberano de la Sombra de la Muerte y el Baal de los Cuervos de la Dispersión, elevando los Muertos Poderosos sobre las alas negras y guiándolos como un Psicopompo Qliphothico a través del punto de la Liberación del Alma hacia la Coronación del Espíritu, el entrenamiento y la Ascensión, abriendo su sendero que conduce de los guardines paradisiacos de la Venus Negra hacia a través del Mar de la Muerte hasta el Alba Negra que convierte los Cuervos en Dragones que se levantan con alas flamígeras. *Baaltzelmoth*, mas adecuadamente titulado como *Baalbaalatzelmoth*, es el Espíritu Unificado de *Qayin* y *Qalmana*, restaurado en esencia su regreso y ascenso hacia el trono de *Oreb Zaraq*, es un monarca Liminal de la Muerte y Resurrección no destinada, sembrando y cosechando de acuerdo con la Voluntad Acausal de El Acher, mientras que perniciosamente dispersa las semillas de condenación y las semillas de su propia victoria sobre los campos Sephirothicos de Arcilla sin Espíritu para inducir la Adamita Línea Condenada hacia el final adecuado. *Baaltzelmoth* es el maestro de todos los Misterios Necrosophicos que abren el sendero hacia la obtención de la Gnosis Caosophica y es la Cabeza Ígnea Coronada de *Elohimi Acherim ha-Sitra Achra* presagiando el Mawethel, hechizando con Muerte los pensamientos y el ser del Reflexivo El.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Baaltzelmoth



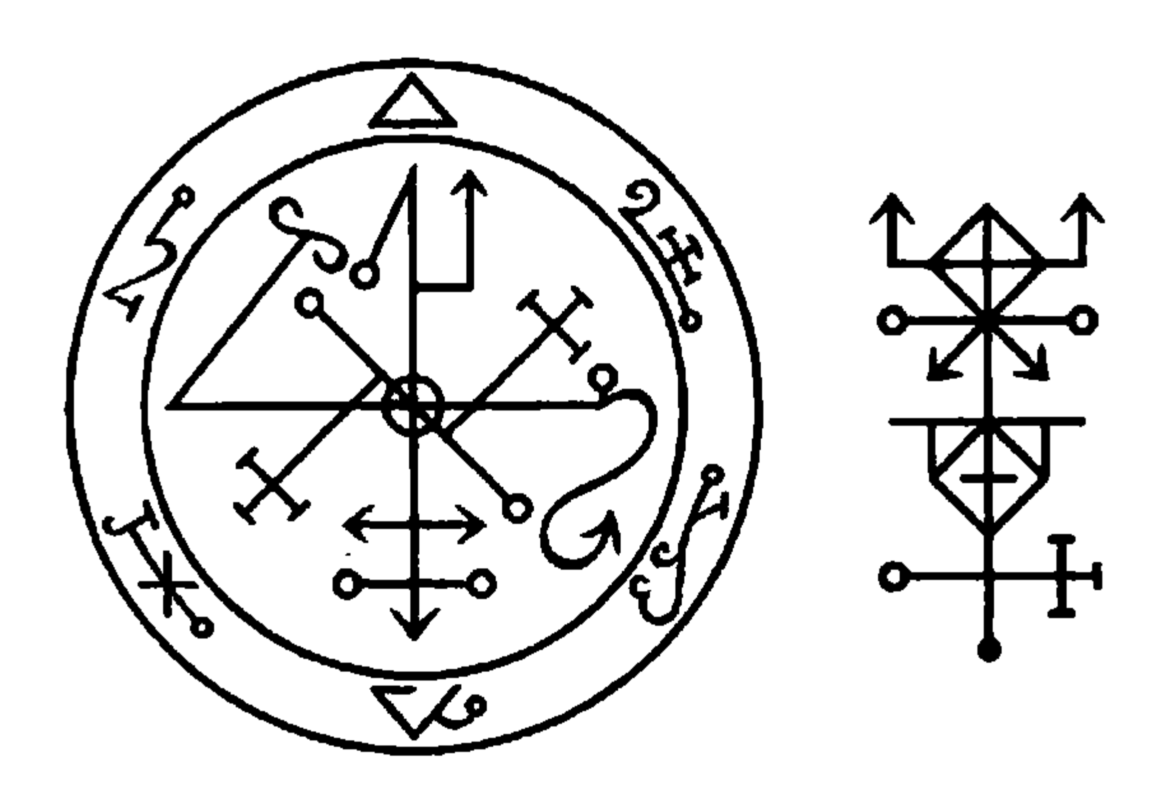
Formula Qliphothica e Invocación de Baaltzelmoth

Zammazo ✠ *Emoth* ✠ *Mawethel* ✠ *Orebel* ✠ *Zaraqaen* ✠ *Baalbaalath-Tzelmoth* ✠ *Liftoach Qliphoth!*

Adramelek

El Envenenador, Bebedor de Veneno y el Señor de la Puerta de la Muerte, Poseedor de las Llaves de la Liberación del Alma y la Mente y el Maestro de la Mirada Funesta, poseyendo los Todo Videntes e Incontables Ojos que todos ven y que nunca parpadean, todos penetrando en lo profundo de las ilusiones que atan el Espíritu a el intelecto limitado del *Lado Reflexivo*, mostrando en su lugar laberinticos Senderos de Locura Liberadora, *Adramelek* es el Portador del Cáliz del feroz *Sam* de El Acher, asesinando lo que debe morir antes de que el Espíritu pueda ser liberado de la sombra pálida de la luz finita y se levante vestido como una Sombra de Muerte hacia el final de las limitaciones. *Adramelek* causa transmutaciones impredecibles hacia las aguas de la vida, hacia el Veneno del Elixir de la Inmortalidad más allá de los constructos finitos de la existencia cósmica, al cerrar los ojos del cadáver el abre el Ojo de Fuego apropiadamente dentro de su puerta, ardiendo a través de lo que vera el Espíritu atado a la encarnación y el encarcelamiento dentro del *Lado Reflexivo.*

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Adramelek



Formula Qliphothica e Invocación de Adramelek

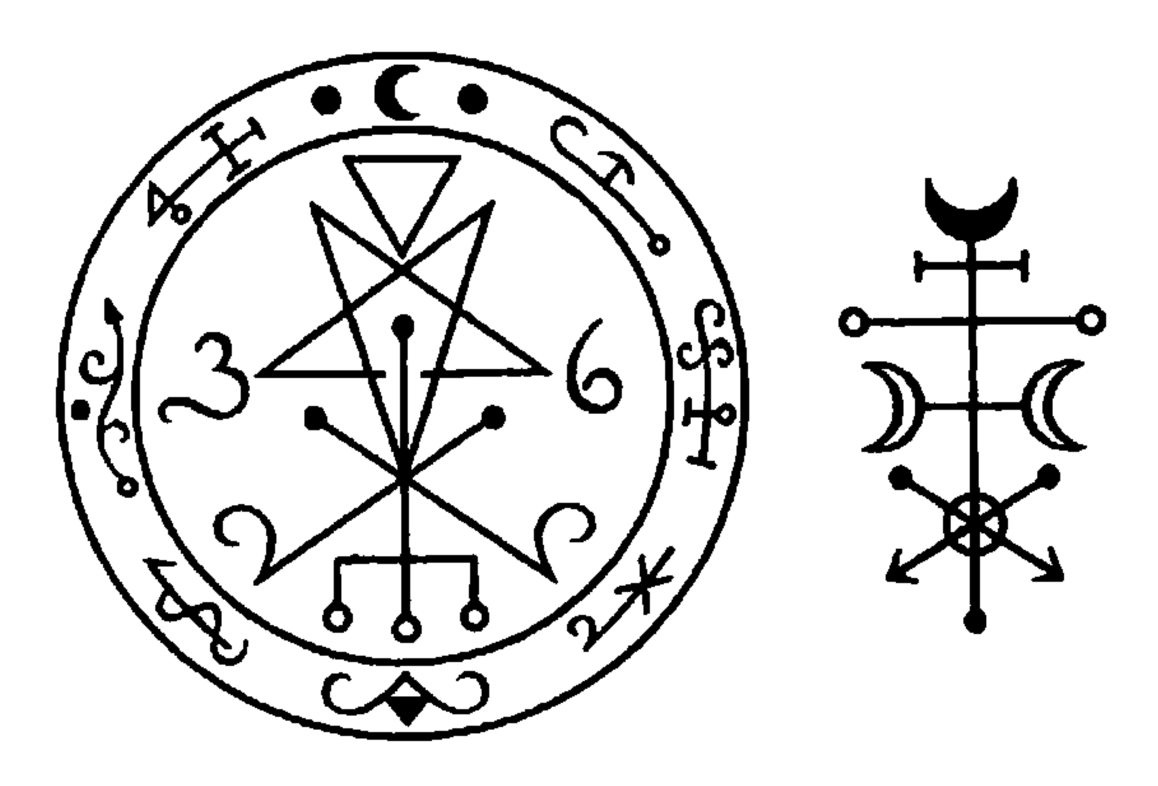
Annardashan ✠ *Sammadra* ✠ *Iothan* ✠ *Addir* ✠ *Divatar* ✠ *Adramelek* ✠ *Liftoach Qliphoth!*

Lilith

La Reina del Sitra Achra y el complemento femenino de Satán, la dama del Trono de la Luna Negra y la Diosa del Mar de Sangre, que se manifiesta en la forma femenina y lunar de la esencia de todo el Qliphoth, dando a luz a las Serpientes del *Otro Lado* mientras al mismo tiempo como un viento de muerte arrebata las almas de los niños de Adam, incluso antes de que hayan salido del útero, para consumir su fuerza vital o para liberar de ellos las chispas del espíritu alineados con su propio fuego negro. *Lilith* es la diosa de los campos de sueños y las pesadillas y la incitadora de todos los placeres prohibidos, obscenos y los deseos que sirven para redirigir cualquier chispa Acausal diluida en la corriente de la vida lejos de sus prisiones predestinadas para en su lugar canalizarlas y empoderar su propio Linaje Serpentino.

Lilith es la madre de los Dragones y el Útero de la creación Irreflexiva, exponiendo el vino envenenado de *Taninsam* y otorgando el despertar y la mordida de las mortales serpientes a aquellos que sepan dar la bienvenida a su veneno divino y venerar sus piezas apropiadamente, y por la búsqueda del crecimiento de la causa del *Otro Lado* a través de ella, prepararse para erradicar todos los aspectos e impulsos, internos y externos, que puedan oponerse a sus emanaciones o de cualquier otra forma levantarse en el camino de su Brillo por la noche e iluminar a través de la Luz Negra Irreflexiva.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Lilith



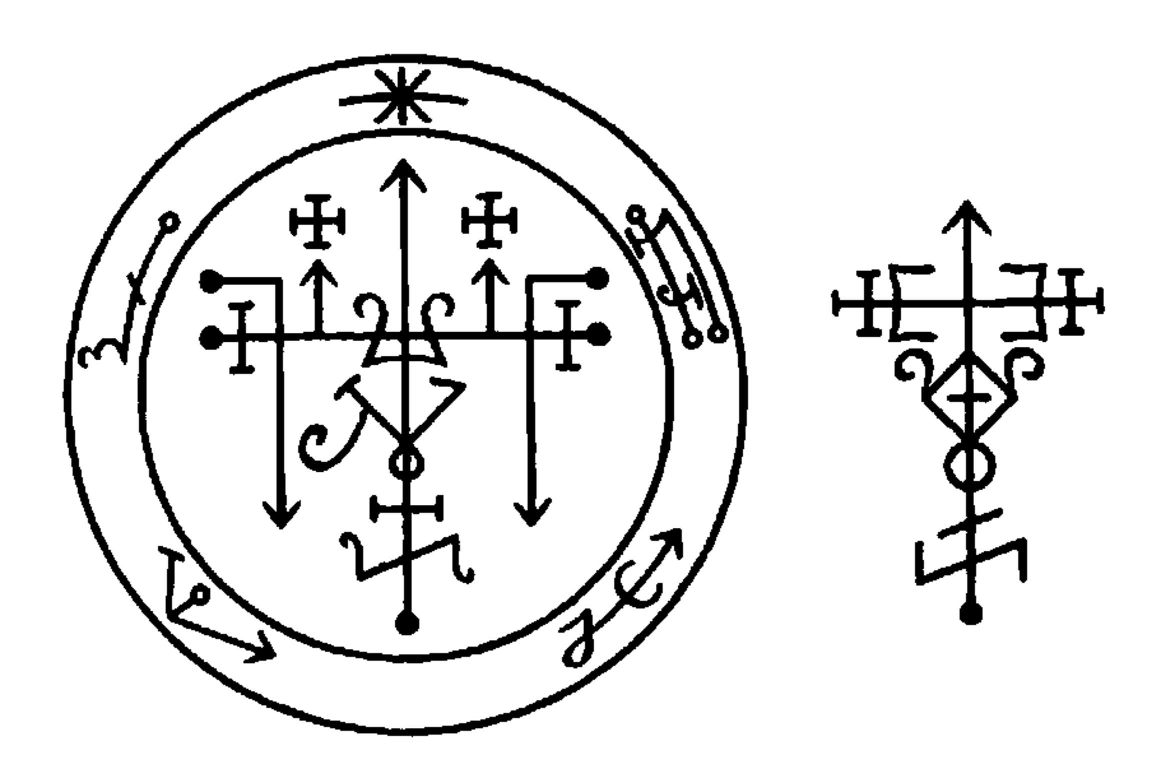
Formula Qliphothica e Invocación de Lilith

Isheth Zenunim ✠ *Zonahith* ✠ *Taninsam* ✠ *Nachasheloah* ✠ *Layilil* ✠ *Zachalayla* ✠ *Ama Lilith* ✠ *Liftoach Qliphoth!*

Nahemah/Naamah

La Dama de la Tierra Negra y la Reina de la Qlipha de las Lacrimosas, la Madre de las Lágrimas y la retaliación iracunda, pero también en unión con Naamah la agradable y hermosa, la Diosa de la Brujería y la Tejedora de todos los Encantamientos, trayendo e hilando los rayos de la Luz Negra hacia los cordones atados en las escaleras de ascensión para los amados de su propio linaje de serpientes y los lazos asfixiantes para la aproximación profana hacia sus misterios no bienvenidos y poco gratos. *Nahema*/*Naamah*, es en este contexto más apropiadamente llamada Na-Ama-Hemah es la reina de las cinco naciones de Nahemoth y la esposa de Azazel, el rey oculto del reino atrapado dentro del punto liminal en el intermedio de los dos lados del Tehiru, y es la poseedora de la primera puerta que conduce hacia Sitra Achra y es como tal la Matriz Inexorable y la Tumba Hambrienta que recibe a todos aquellos que desean y se atreven a penetrar en sus misterios, siendo preparados para pagar el precio y sacrificar todo sobre su altar ensangrentado. *Nahemah* fue aquella que primero recibió nuestro buen sacrifico de Qayin; primero al quemar las semillas y los frutos de la tierra y segundo la sangre de Abel derramada a través del establecimiento de Qayin de Akeldama y por el poder de aqueas ofrendas primordiales fue ella quien extendió las aberturas entre los dos lados para, por la adición de las llamas Irreflexivas, emitir en este mundo y perjudicar la regencia tiránica de lo reflexivo y ayudar en la liberación de la esencia divina, al quebrantar adicionalmente los Kelim cósmicos causados por las intrusiones At-Azothicas de la Luz Negra.

Sello Trono y Sello de Llave Angular de Nahemah



Formula Qliphothica e Invocación de Nahemah

Naamah ✠ *Nahema* ✠ *Ha-Nahemoth* ✠ *Na-Ama-Hema*
✠ *Liftoach Shaari ha-Sitra Achra!*



Los 60 Emisarios de Luz Negra

El mundo del Qliphoth es el Reshut ha-Rabbin, que significa el reino de la multiplicidad o plenitud, en contraste con el Reshut ha-Yahim Sephirothico, el cual es el reino de la singularidad estática y la unidad para y dentro de YHVH. Esta plenitud sin ley del Qliphoth es un rasgo caótico el cual de nuevo establece el 2/11 de Sitra Achra en contra del 1/10 del reino cósmico de la ley reflexiva.

Esta multiplicidad está presente dentro de todos los aspectos del Qliphoth y se manifiesta dentro de cada nombre y palabra pronunciada por el dragón irreflexivo para silenciar las palabras del creador que retumban y resuenan dentro de todos los recipientes vacíos del pensamiento limitante, como para servir a su propósito de silenciar su necesidad de crecer en multitud para abrumar y suprimir en la destrucción de las emanaciones a las que pretenden oponerse.

Esta expansión caótica también se manifiesta a través de cada nombre adscrito a cada aspecto del Qliphoth, también como en tales constructos cuando están conectados verdaderamente con la luz negra de la Irreflexividad se hace dotado de espíritu por su esencia y es poseído por las letras del Sitra Achra, causando que cada nombre se multiplique en legión sobre legión de nombres Qliphothicos, formas y poderes, todos reforzando la causa del nombre original del cual son emanados.

Un ejemplo de esta clase de conversión o emisión desde los nombres conectados a la varadera Corriente del Otro lado son los 60 emisarios de los nombres de los 10 Qliphoth primarios. Estos 60 emisarios o Archidemonios de los nombres Qliphothicos son las partes individuales que componen la totalidad de cada Qlipha y son personificaciones de los fundamentos esenciales de cada una de las 10 esferas de Anti-Creación gobernada por las 11 Cabezas de Nachash Hakadmoni ha-Aur She-Ain Bo Machashavah (la antigua serpiente de la luz irreflexiva).

Los 60 emisarios tienen cada heraldo en sus propios nombres y aquellos a su vez tienen sus propios heraldos en sus nombres, con esta cadena de emanaciones y manifestaciones continuando indefinidamente, dando nacimiento a las jerarquías y legiones de las serpientes engendrando irreflexivamente y sin ley para abrumar su lado opuesto.

Dentro de la Alta Obra Iniciática y practica más baja del Qliphoth, el enfoque principal permanecerá sobre los 60 emisarios principales ya que son ellos quienes actúan como precursores y mensajeros del Qliphoth cuando el contacto e interacción con el otro lado es visto por aquellos del linaje de la serpiente, y mientras que todo el poder de toda una Qlipha es imposible de manifestar y comprender verdaderamente el espíritu de cada emisario es más cercano y comprensible, cada uno siendo potencialmente de gran ayuda dentro del contexto del significado de la Alta Magia para conectar y elevar un espíritu cautivo en este lado del *Tehiru* hacia y a través del Otro Lado, en la búsqueda de la liberación del espíritu y la expansión de la causa anti-cósmica del otro dios, al añadir otra llama a sus fuegos negros.

Los siguientes son los 60 Archidemonios de los nombres del Qliphoth, la descripción de sus atributos y poderes y los Sellos por los cuales son contactados y se hacen manifiestos disruptivamente para crear cambios no predestinados interiores y exteriores, todo de acuerdo a los impulsos de la Luz Negra de Dios.

1. Siete Emisarios del Nombre de Thaumiel

(ThAUMIAL)

Thaninel ✠ Akzarel ✠ Uazarel ✠ Mibdalahel
✠ Ianahel ✠ Abadel ✠ Labbahel

2. Seis Emisarios del Nombre de Ogiel

(AOGIAL)

Abedahel ✠ Okuroel ✠ Gebel ✠ Iashamel ✠ Acharel
✠ Laabel

3. Ocho Emisarios del Nombre de Satariel

(SAThARIAL)

Sathamel ✠ Ayomel ✠ Taalummahel ✠ Aphelahel
✠ Radahel ✠ Irahtzel ✠ Ashmanel ✠ Laatel

4. Seis Emisarios del Nombre de Ghash Khalah

(GAShKLH)

Gadael ✠ Akalel ✠ Shararel ✠ Kaphahel ✠ Lachamel
✠ Haragel

5. Cinco Emisarios del Nombre de Golachab

(GOLChV)

Gophriythel ✠ Ophiseshel ✠ Lahatel ✠ Charchurel
✠ Balael

6. Siete Emisarios del Nombre de Thagirion
(ThGRIRON)

Towebahel ✠ Gaownel ✠ Ramamel ✠ Iquedael ✠ Rahabel ✠ Oriensel ✠ Natashel

7. Seis Emisarios del Nombre de Oreb Zaraq
(ORB-ZRQ)

Ongirtael ✠ Ratsachel ✠Bazarel ✠ Zabachel ✠ Rabel ✠ Qeberel

8. Cuatro Emisarios del Nombre de Samael
(SMAL)

Salaphel ✠ Maradel ✠ Ayable ✠ Lacahtsel

9. Seis Emisarios del Nombre de Gamaliel
(GMLIAL)

Gadaphel ✠ Maarabel ✠ Lachashel ✠ Iatsathel ✠ Avvahel ✠ Layilel

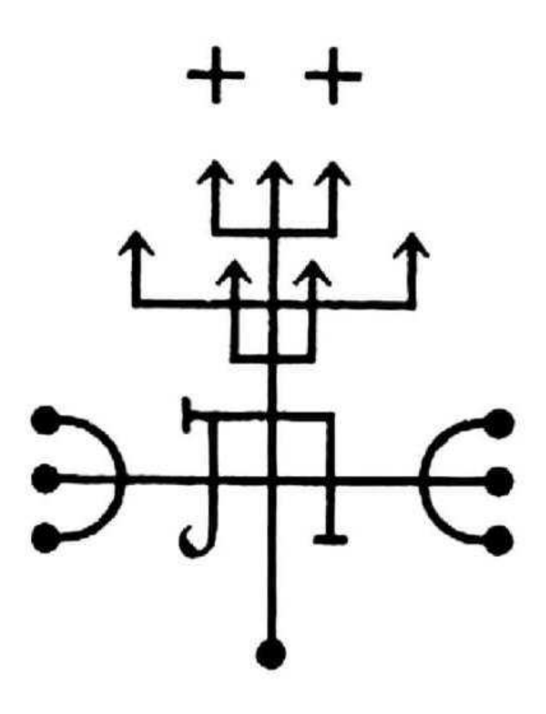
10.Cinco Emisarios del Nombre de Nahemoth
(NHMATh)

Neqamahel ✠ Hamahel ✠ Mirshaathel ✠ Atadel ✠ Thazazel

Primer Emisario del Nombre de Thaumiel

1 - Thaninel

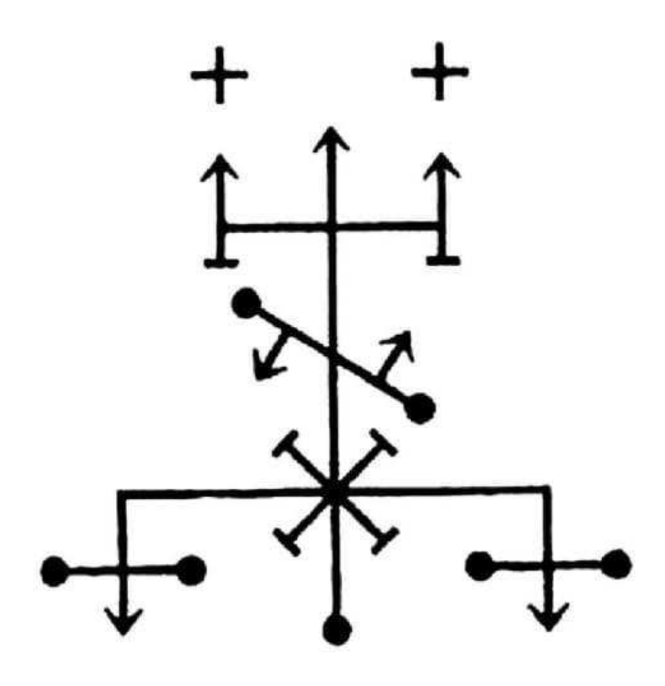
El primer emisario de nombre de Thaumiel es *Thaninel*, el dragón de la Qlipha de los gemelos de Dios, quien es una representación de las serpientes del otro lado y la fuerza que actúa como el principio del final de las restricciones puestas sobre el espíritu por el Impulso Reflexivo, y como tal *Thaninel* es un liberador de la chispa divina que se levanta como una serpiente de fuego alada desde las profundidades y actúa así como el dragón corcel del nombre más alto, desde el cual el poder y la sabiduría son recibidos y sobre quien aquellos marcados del linaje de la serpiente, pueden atravesar el Sendero tortuoso de la ascensión Qliphothica. *Thaninel* es un Archidemonio de Trascendencia Irreflexiva, en el aspecto exterior inclinándose desde y dentro de un aspecto interior rápidamente levantándose hacia el trono de Satán.



Segundo Emisario del Nombre de Thaumiel

2 - Akzarel

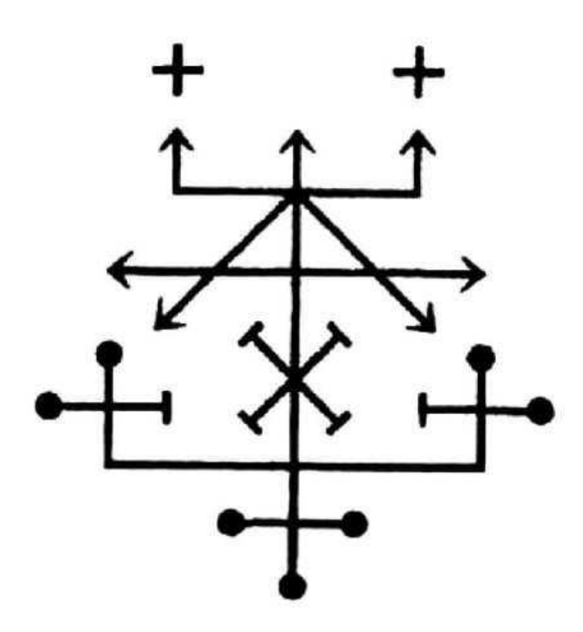
El segundo emisario de Thaumiel es *Akzarel*, la fuerza mortal de la Qlipha de los gemelos de dios, quien es un subyugador más poderoso de lo que debe ser destruido para que la Dualidad de Dios sea revocada por el regreso de todo hacia la Nihilidad del Ain, disolviendo así el aspecto divisorio de la primera manifestación afuera de la totalidad de la Naditud restaurando el Yod inmanifiesto a su aspecto Zeroth al exterminar la causa de la división engendrada por la creación reflexiva. *Akzarel* es un Archidemonio de los vientos de destrucción barriendo hasta la muerte de todo lo que no pueda resistir firmemente y con armonía ante el trono de Satán y es el aliento que sopla vida en las chispas de la llama dual del adversario, haciéndolas arder para causar la iluminación y la destrucción.



Tercer Emisario del nombre de Thaumiel

3 - Uazarel

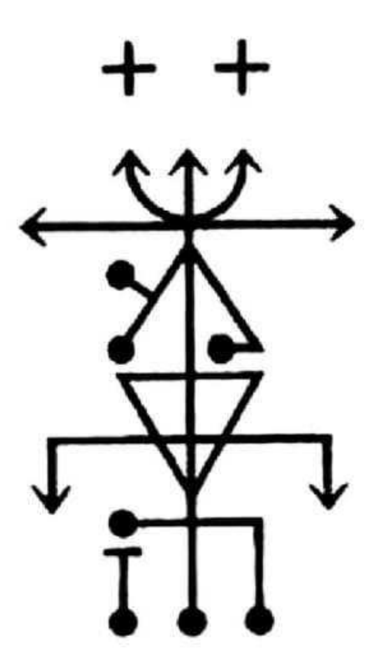
El tercer Emisario de Thaumiel es *Uazarel*, el Extraño de la Qlipha de los gemelos de Dios, quien es la fuerza redentora sin ley que libera aquello que restringe el poder ilimitado de la divinidad mediante los límites de las estructuras cósmicas de la luz reflexiva y es un agitador y quebrantador de los fundamentos finitos sobre los cuales el orden y la ley del creador son balanceados, y es así un traedor del cambio y caos no predestinado, liberando la esencia divina de las cadenas ilusorias del pensamiento caído que la atan a la forma causal. *Uazarel* es el Archi-Daemon de la ruptura de los límites y es un trasgresor de todas las leyes de la restricción cósmica, quien como una emanación del Trono de Satán, por sus Fuegos Irreflexivos libera a los cautivos y rompe los muros de la prisión de aquellos que por su fuerza de voluntad Irreflexiva y sus impulsos de Espíritu de la Luz Negra se esfuerzan por alcanzar la Ascensión Qliphothica.



Cuarto Emisario del nombre de Thaumiel

4 - Mibdalahel

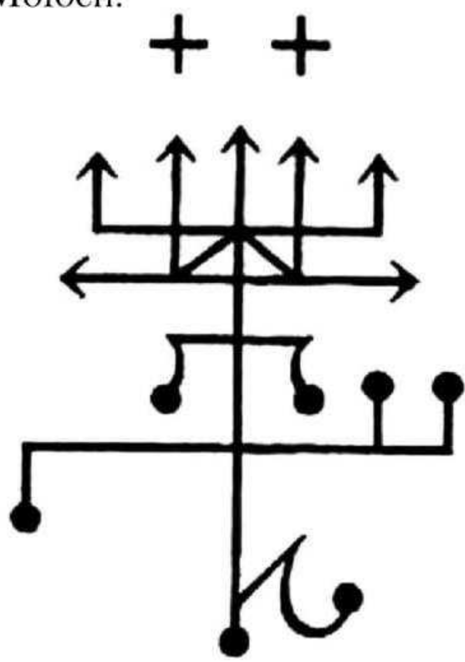
El cuarto Emisario del nombre de Thaumiel es *Mibdalahel*, el Apartado de la Qlipha de los gemelos de Dios, quien es la fuerza de las caóticas profundidades que contienen la tensión dinámica de la división, en el centro de la manifestación de dos aspectos de la luz negra en Thaumiel, haciendo que las cabezas de la primera Qlipha sean dos en lugar de una y estableciendo el Trono de Satán lado a lado con el de su gemelo Moloch. *Mibdalahel* es una corriente de las aguas del caos iracundo que se opone a todas las manifestaciones estáticas y es un disolvedor de la singularidad afuera de la perfecta Nihilidad de Ain, hacia la cual se esfuerza por llevar de vuelta todo lo aquello que es empoderado con sus olas desbordantes y es un incrementador sin ley de los poderes del Espíritu hacia los niveles que hacen desbordar y rebosar los recipientes que pretenden mantenerlo confinado, y es así un destructor de los Kelims Sephiróthicos. *Mibdalahel* es el Archi-Daemon de las aguas que caen sobre el Tehom que se emanan desde el intermedio de los Fuegos de Satán y Moloch, y es un destructor de todo lo que limitará el Azoth irrestringido en su flujo de vuelta hacia la Fuente Divina Zeroth y es un campeón de la expansión dinámica del Espíritu y su purificación y liberación por la vía del sacrificio ante y entre los dos Tronos de Thaumiel.



Quinto Emisario del nombre de Thaumiel

5 - Ianahel

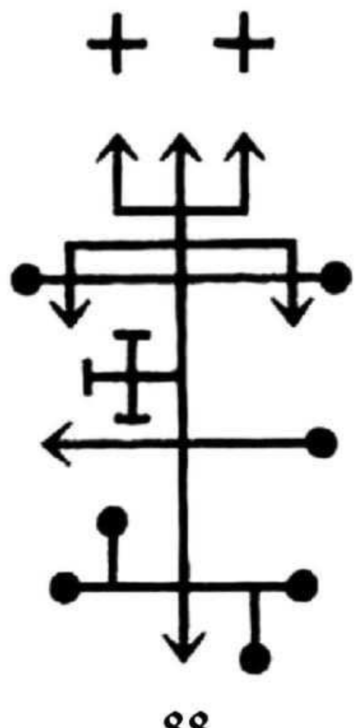
El quinto Emisario de Thaumiel es *Ianahel*, el iracundo de la Qlipha de los gemelos de Dios, quien es la fuerza furiosa de la llama del lado izquierdo de Ain Sof mantenida ardiendo como una vela que se ilumina emitiendo luz negra sin sombra sobre lo que pretende iluminar o en ultimas destruir, mediante el acto de cegar la oscuridad Blanca del lado de la luz reflexiva a través de la restauración de la visión sin ojos que mira hacia su propio lado del Ain. *Ianahel* es una descarga iracunda de los Fuegos del holocausto que trae aniquilación a todas las ilusiones y a las formas que apuntan a restringir la expansión del poder del Espíritu divino y detener su regreso de vuelta a la fuente inmanifiesta y es el Archi-Daemon del Cuerno de Fuego que marca y corona a aquellos que pueden aceptar su iluminación, mientras apuñala despiadadamente con su fuerza ardiente todo lo que no puede soportar la conflagración que se eleva flameante ante el Trono de Moloch.



Sexto Emisario del nombre de Thaumiel

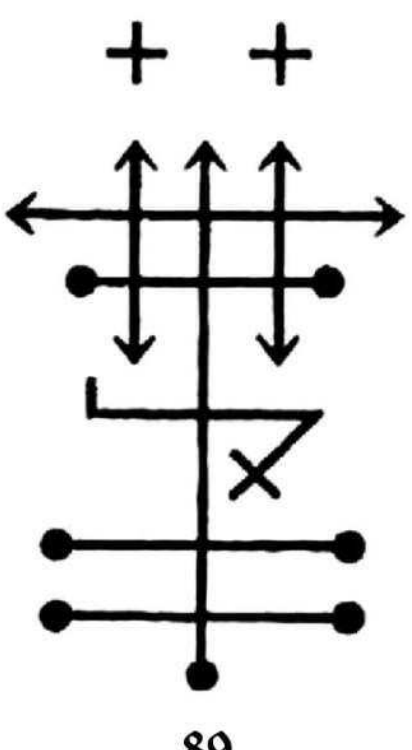
6 - Abadel

El sexto Emisario del Thaumiel es *Abadel*, el destructor de la Qlipha de los gemelos de dios, quien es la fuerza de destrucción que aflige los poderes y las condiciones que restringen los impulsos de los Tronos más altos de la Oposición Qliphothica y es un Espíritu de devastación que reduce a cenizas sin forma todas las estructuras que sirvan para bloquear el flujo del Espíritu de vuelta hacia su fuente Zeroth de divinidad, hacia la cual se esfuerza por devolver todo lo que soporte su destrucción de formas finitas que atan el Espíritu. *Abadel* también es el traedor de quemaduras y vientos de limpieza que dejan en su despertar el desierto Negro de la ausencia de forma, en donde las ardientes flores del Espíritu, nutridas por las esencias exhaladas de las cubiertas limitantes que ha destruido florecen. *Abadel* es un Archi-Daemon de la ira devastadora de Moloch acompañando el Espíritu sobre el sendero de brazas y cenizas que conduce hacia y a través del Trono crisol de Moloch.



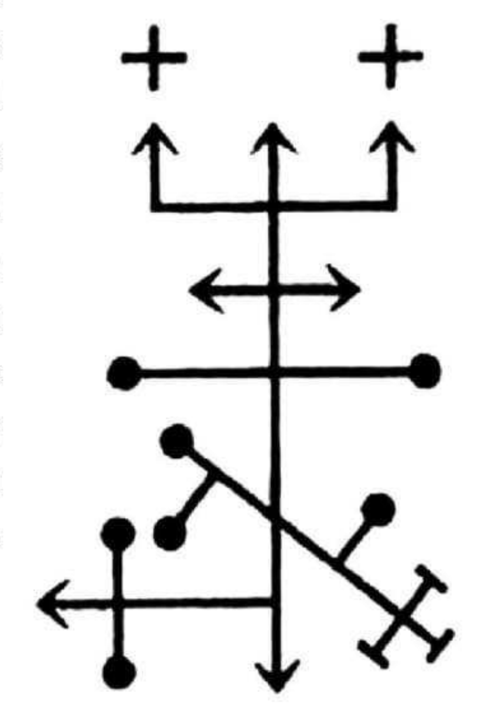
7 - Labbahel

El séptimo Emisario del nombre de Thaumiel es *Labbahel*, el flamante de la Qlipha de los gemelos de Dios, quien es el traedor del Fuego de liberación que quema todas las influencias subyugantes y opresoras del orden cósmico impuestas sobre el Espíritu acósmico y es un restaurador de la libertad primordial ante la restricción obtenida al quemar los constructos limitantes causales de la luz reflexiva, actuando como el rampante Fuego del caos Anti-Cósmico el cual establece el amanecer del Sol Negro superno dentro de los Espíritus de aquellos a quien bendice con sus Llamas iluminantes mientras que desata condenación ígnea sobre aquellos que están ciegos ante el sendero oculto a través de Fuego que revela con Luz Negra de su Halo de coronación. *Labbahel* es el Archi-Daemon de la Llama Negra de la Corona de Dragones, un purificador de Espíritus y un guardián del Fuego de siete aspectos que arde dentro del Trono crisol de Moloch.



1 - Abedahel

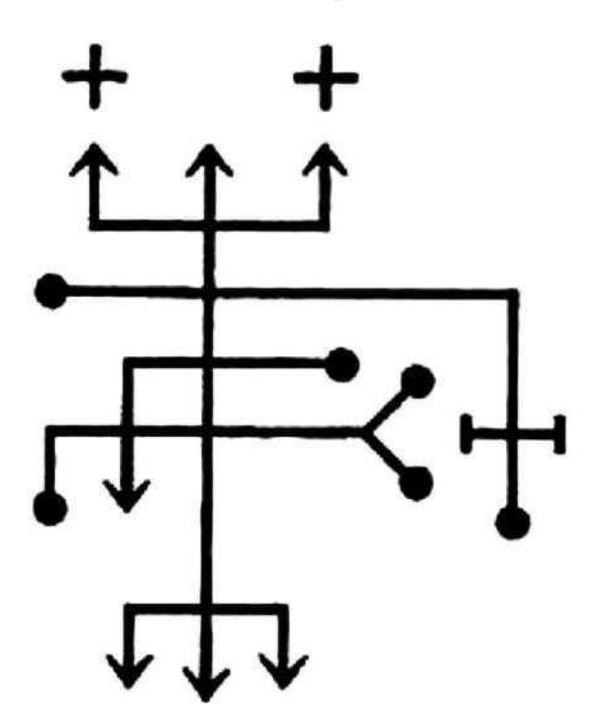
El primer Emisario del nombre de Aogiel es *Abedahel*, el perdido de la Qlipha de los obstructores de dios, quien es la fuerza que hace que la emanación del primer pensamiento se derrumbe en desorganización, impidiendo el proceso de creación al revelar el desacierto de la sabiduría falsa de aquello que limitaría lo ilimitado para conocer las cualidades ilusorias impuestas sobre ella, y es una manifestación ciclope de la sabiduría Qliphothica que ve a través de todas las formas, palabras y máscaras que esconden, así localizando eso que de otro modo seria perdido al ojo/"yo" cegado por la luz reflexiva. *Abedahel* es el Archi-Daemon de todo lo que es perdido para YHVH y recuperado a través de HVHY y es como tal un garantizador de la visión del Dragón, mostrando los Espíritus de aquellos que adquieren su visión clara el sendero correcto de ascensión a través de las ramas laberínticas del Árbol de la Muerte sobre el *Otro Lado* hacia el Trono de Beelzebub, mientras que sobre su lado del *Tehiru* actúa como un poder que castra y disipa la fuerza cósmica creativa antes de que pueda causar manifestaciones limitantes adicionales y una separación profunda de la Divinidad sin límites.



Segundo Emisario del nombre de Aogiel

2 - Okuroel

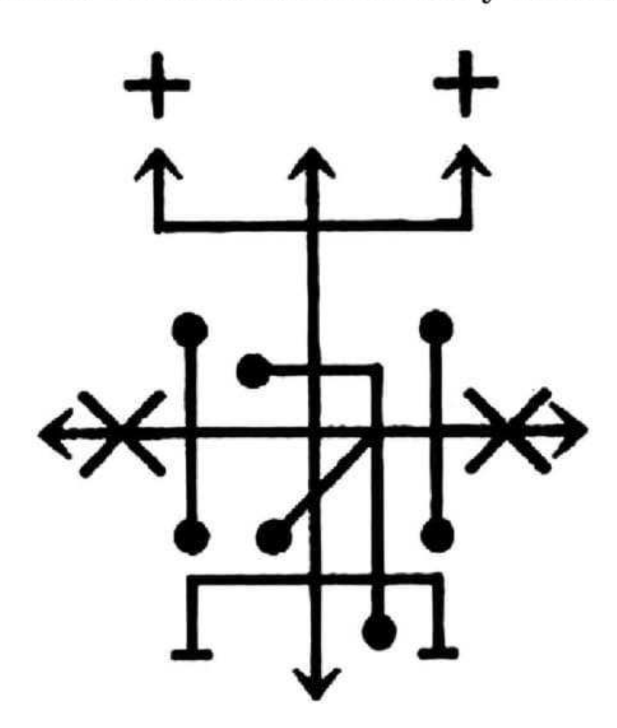
El segundo Emisario del Aogiel es *Okuroel*, el complotador de la Qlipha de Los Obstructores de Dios, siendo una emanación de la Luna negra que contrarresta la máxima exteriorización de la palabra y manifestación del pensamiento de YHVH, coronando la ausencia de leyes y de palabras de su propia Qlipha para silenciar las emanaciones del dios reflexivo antes que puedan conducir a limitaciones adicionales de lo una vez Inmanifiesto, caído en el reino de manifestación y restricción. *Okuroel* es el Archi-Daemon de la resistencia Qliphothica y refleja las contra respuestas que se oponen a los impulsos limitantes Sephiróthicos que afectan el Espíritu y es una emanación caótica que esparce la ausencia de leyes del Trono de Beelzebub para garantizar los medios a través de los cuales la liberación pueda ser alcanzada.



Tercer Emisario del nombre de Aogiel

3 - Gebel

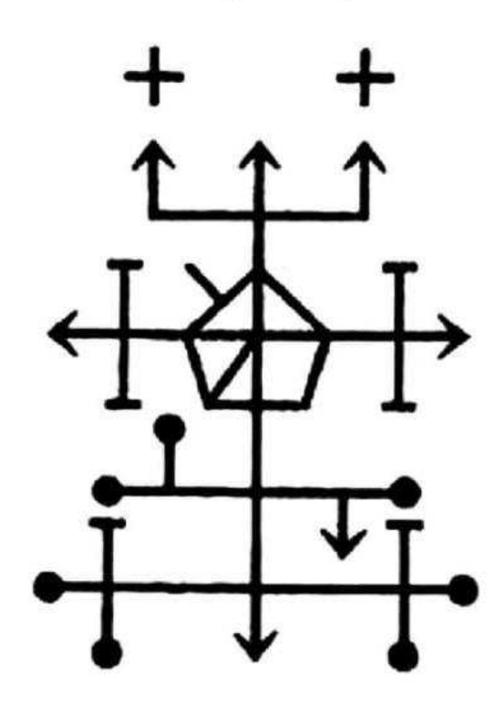
El tercer Emisario del nombre de Aogiel es *Gebel*, la Langosta de la Qlipha de los obstructores de Dios, siendo la fuerza de Bohu manifiesta dentro de la Qlipha superna de Aogiel y como tal es un establecedor de la Naditud, ya que actúa como un vasto enjambre de langostas que se sientan y consumen todas las formas que ofenden el impulso irreflexivo de regreso hacia el Ain y es por lo tanto no solo un aniquilador de los constructos externos sino también de los internos, y puede ayudar enormemente a las obras trascendentales de aquellos que abrazan verdaderamente su nihilismo actuado espiritualmente. *Gebel* es un Archi-Daemon de las alas de la Muerte del Trono de Beelzebub con y mediante las cuales el Espíritu liberado puede viajar a través del abismo al obtener las purificaciones y empoderamientos del silencio Acósmico y la Naditud.



Cuarto Emisario del nombre de Aogiel

4 - Iashamel

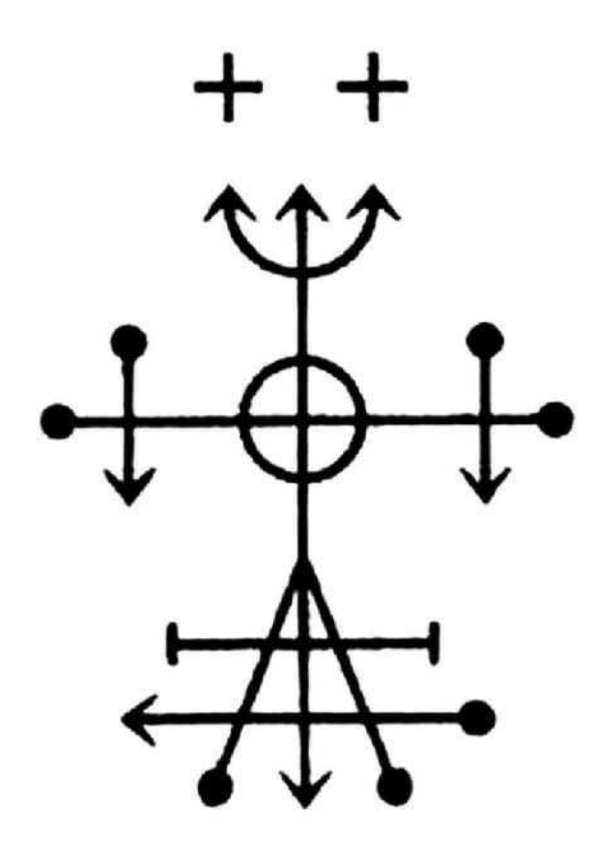
El cuarto Emisario de Aogiel es *Iashamel,* el debilitador y desolador de la Qlipha de los obstructores de Dios, quien es la fuerza ardiente del Fuego Negro alado de ruina revertiendo la obra de YHVH, extinguiendo sus Llamas en donde puedan llegar, para encender su propia llama purificadora de luz Irreflexiva y así causar un empoderamiento At-Azothico del Espíritu, permitiéndole escapar del destino cósmico y gravitar hacia el Otro Lado, y es así un Fuego que quema y cercena la mano del El reflexivo, debilitando todo lo que está en oposición por su propia lucha para regresar de vuelta al Ain por medio de sus impulsos torrenciales enraizados en Bohu. *Iashamel* es el Archi-Daemon de las Llamas liberadoras del Alogos de HVHY y las alas ardientes del Trono de Beelzebub reduciendo a cenizas todo lo que no pueda ser elevado.



Quinto Emisario del nombre de Aogiel

5 - Acharel

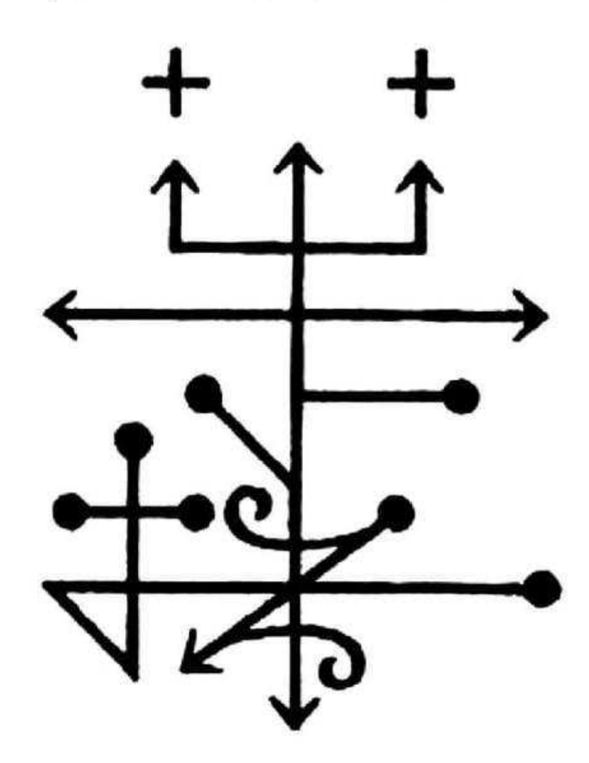
El quinto Emisario del nombre de Aogiel es *Acharel*, el frustrador de la Qlipha de los obstructores de Dios, quien es la fuerza que activa la oposición que impide y contiene las progresiones de las emanaciones de la luz reflexiva, impidiéndoles causar restricciones adicionales al Espíritu, para respaldar la causa de la liberar mediante la aplicación anticósmica de restricciones sobre la expansión cósmica. *Acharel* es un Archi-Daemon de los vientos de tormenta del silencio que grita en el Trono de Beelzebub, frustrando el eco de las exteriorizaciones de las palabras del creador reflexivo y derrocando sus leyes y su dominio tiránico para esparcir y glorificar la liberación de la ausencia de leyes sin palabras de la Naditud Divina.



Sexto Emisario del nombre de Aogiel

6 - Laabel

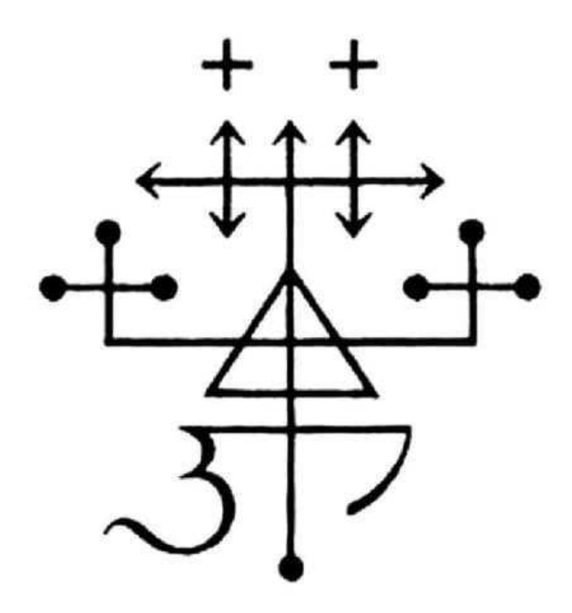
El sexto Emisario de Aogiel es *Laabel*, el Burlón de la Qlipha de los obstructores de dios, quien es la fuerza Antinomiana de transgresión anticósmica que motiva todas las rupturas de las leyes restrictivas y es un subvertidor anárquico que busca derrocar los arcontes dadores de leyes de YHVH, siempre luchando para, mediante sus Fuegos de caos irreflexivo, desgarrar sus cadenas del destino esclavizador con las cuales ellos perforan en la sumisión del Espíritu caído en las estructuras aprisionadoras de su creación limitante. *Laabel* es un Archi-Daemon de liberación por medio de Defensa y agresión, y es un rayo feroz de luz negra que siempre ilumina y empodera a aquellos desterrados espirituales que se esfuerzan por adquirir vislumbres de, o llegar a ascender para contemplar, el Trono de Beelzebub.



Primer Emisario del nombre de Satariel

1 - Sathamel

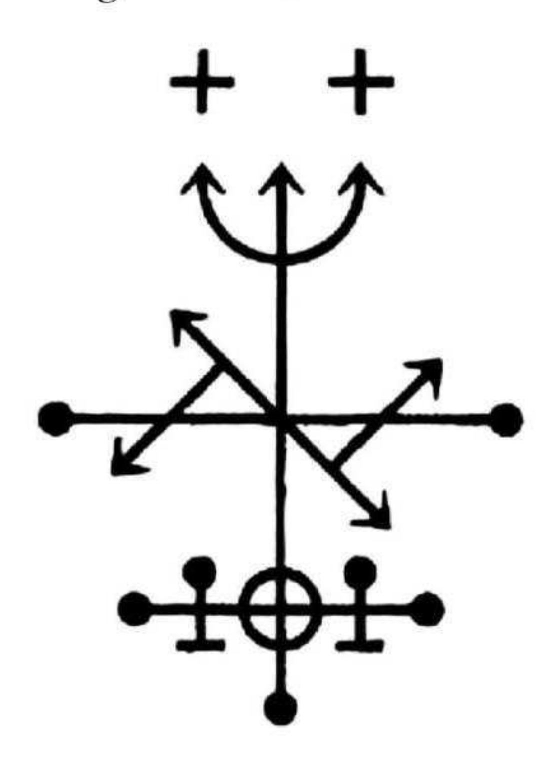
El primer Emisario de Satariel es *Sathamel*, el secreto de la Qlipha de los encubridores de Dios, quien es la fuerza que salvaguarda el reflejo de la llama solar iluminante del primer Sol Negro en la corona de los Dragones dentro de la oscuridad de su Qlipha Saturnina, conteniendo en el interior de su cascaron secretando una luz brillante del Dios irreflexivo poseyendo el poder para deshacer todas las cadenas de las siete esferas inferiores del Sephiroth y otorgar empoderamiento a aquellos que se hayan esforzado por alcanzar sus misterios ocultos tras los velos ennegrecedores. *Sathamel* es el Archi-Daemon de los secretos del Qliphoth y puede actuar como su guardián y revelador, y conducir a los dignos hacia los tesoros del Trono de Lucífugo Rofocale y ayudar en la elevación del Espíritu sobre y más allá del estado caído del renacimiento cósmico, pero él también se apresura a cercenar aquellos que considere inadecuados para captar los rayos de su Fuego oculto.



Segundo Emisario del nombre de Satariel

2 - Ayomel

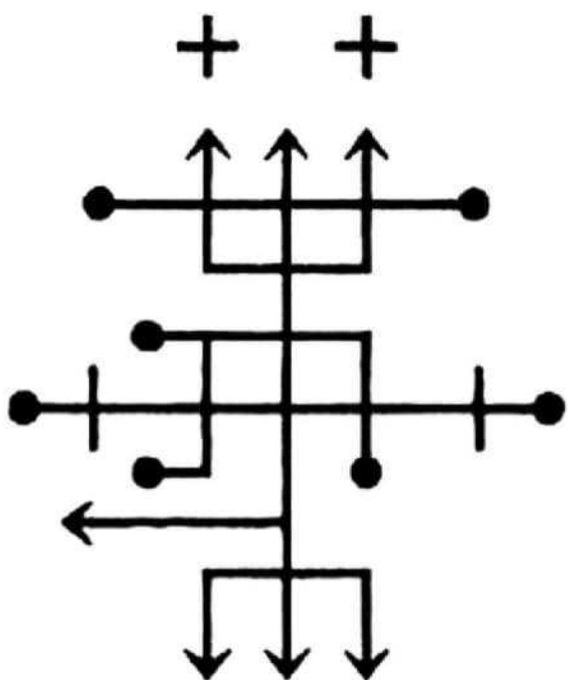
El segundo Emisario de Satariel es *Ayomel*, el Luchador de la Qlipha de los ocultadores de Dios, quien es la fuerza poderosa de los vientos de oscuridad que asolan hasta la destrucción todas las causas de la manifestación restringida al desagarrar las formas e impulsos cósmicos que estancan, para causar con ira la tensión dinámica entre la Llama negra superior y la llama negra inferior, así abriendo el sendero de evolución y revolución no predestinada del Espíritu, llevando su pasado más allá de los lazos del despliegue de los siete aspectos de la creación de YHVH. *Ayomel* es el Archi-Daemon de los horrores del despertar del Espíritu que conducen al alejamiento eterno de las ilusiones tramposas de la oscuridad blanca otorgando la iluminación de la luz negra del Trono de Lucífugo Rofocale.



Tercer Emisario del nombre de Satariel

3 - Taalummahel

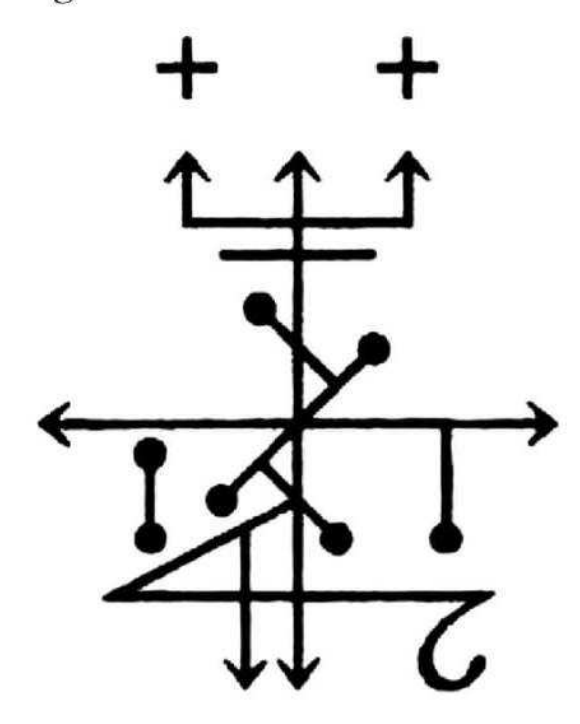
El tercer Emisario de Satariel es *Taalummahel*, el Escondido de la Qlipha de los Ocultadores de Dios, quien es la fuerza paradójica del señor de los entrecruces del Saturno Qliphothico, que permanece como el hombre Negro oculto en el centro del punto liminal que conduce a los misterios y los tesoros de la liberación descubiertos solo por aquellos que pueden entrar en el asiento oculto del poder escondido en este y el Otro Lado por los puntos conectores de trascendencia encontrada a través de la cruz negra, la marca de Qayin y el linaje feroz del sagrado Nachash de la luz Irreflexiva. *Taalummahel* es el Archi-Daemon de los puntos ocultos transicionales de ingreso hacia el Qliphoth gobernados por el Trono de Lucífugo Rofocale y es un iniciador hacia los misterios saturninos del brazo izquierdo de la cruz, ya que se relaciona a su propia esfera de influencia y poder.



Cuarto Emisario del nombre de Satariel

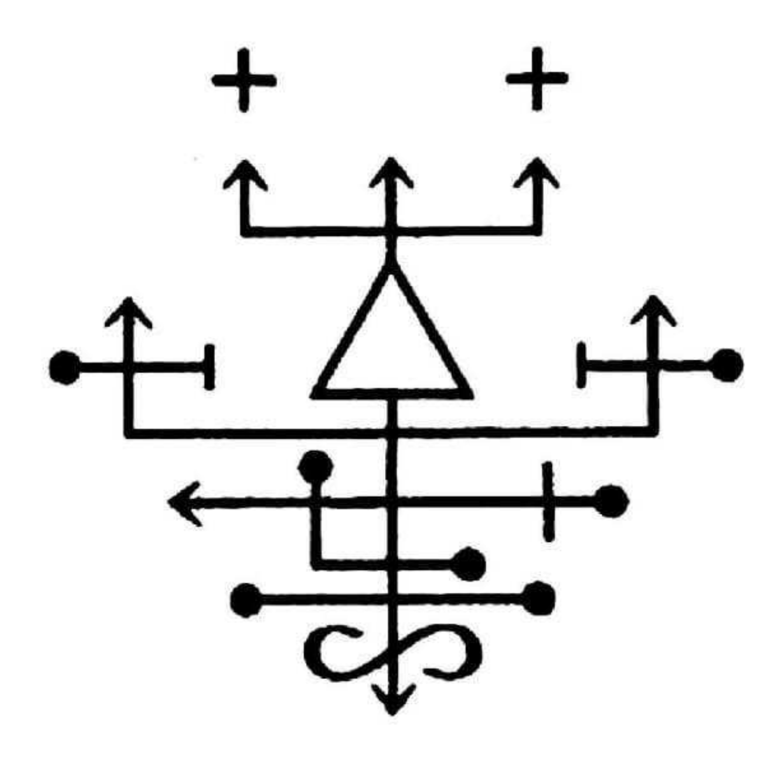
4 - Aphelahel

El cuarto Emisario de Satariel es *Aphelahel*, la oscuro y tenebrosa de la Qlipha de los Ocultadores de dios, quien es la fuerza de oscuridad Qliphothica que salvaguarda la luz del Dios irreflexivo dentro de la cascaron de una oscuridad persistente, esparciendo la penumbra de la noche oscura del alma provocando el amanecer de la luz oculta a través de la Muerte y el renacimiento que despiertan el Espíritu a su propia naturaleza y fuente, más allá de las trampas de la mente consiente que duerme, conduciendo a un nuevo estado de sabiduría que trasciende toda lógica y cordura causal. *Aphelahel* es la Archi-Daemon de la oscuridad embarazada a través de la cual da a luz a la flama dual de luz Irreflexiva que corona y eleva a aquellos que se esfuerzan por penetrar en sus misterios al guiar la luz de sus propias Llamas Negras internas conectadas en el nucleó al Fuego gélido oculto del Trono de Lucífugo Rofocale.



4 - Radahel

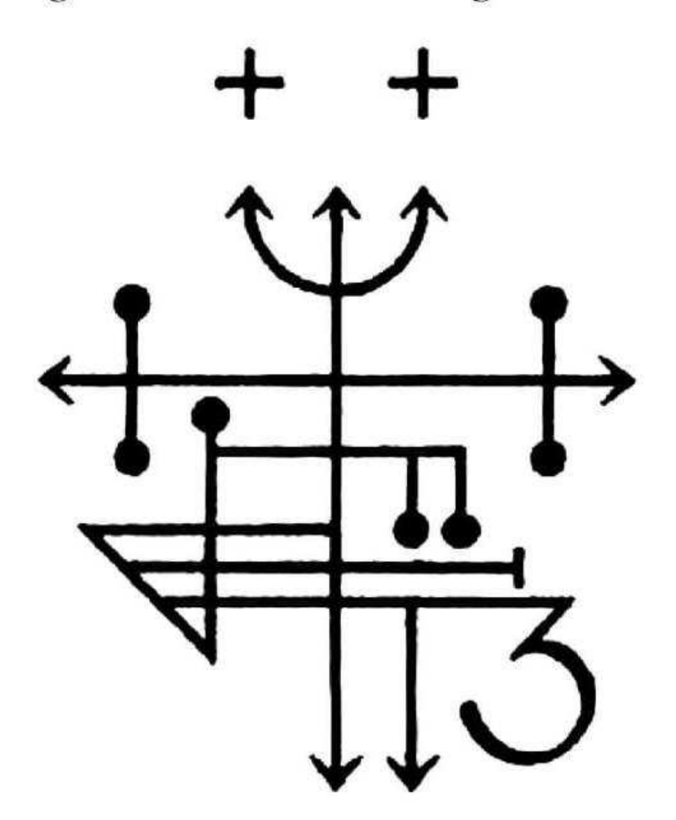
El quinto Emisario de Satariel es *Radahel*, el conquistador y dominador de la Qlipha de los Ocultadores de Dios, quien es la fuerza deslumbrante de luz triunfante dentro de oscuridad, resplandeciendo como el Fuego conquistador que consume y reduce a cenizas sin forma todo lo que no pueda iluminar con su luz sagrada de divinidad Irreflexiva y es una fuerza que prevalece en la victoria no predestinada que eleva y corona o exterioriza, aplastando todo lo que se cruza en su camino para sumarse a la esencia de Azoth al diezmar aquello que lo alejaría de entrar en la ausencia purificadora de la luz cósmica cegadora. *Radahel* es el Archi-Daemon de la luz del Sol Negro reflejada dentro de Saturno y es un Halo de coronación de gloria y ascensión sobre el Trono de Lucífugo Rofocale.



Sexto Emisario del nombre de Satariel

5 - Irahtzel

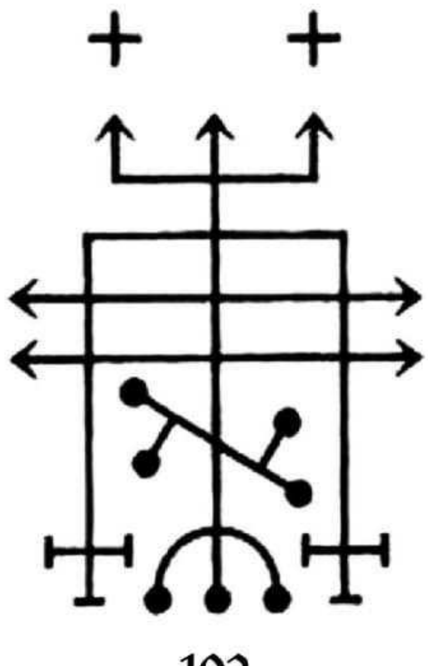
El sexto Emisario de Satariel es *Irahtzel*, el horror ensombrecido de la Qlipha de los Ocultadores de Dios, quien es la fuerza de Llamas iracundas del Qliphoth que sirve en esta manifestación, no a la causa de la Iluminación, sino simplemente a la de destrucción, emitiendo su luz como una sombra de aniquilación sobre todo lo que no tenga su esencia divina dentro de su propio Espíritu y como tal es un aspecto de Satariel que activamente destruye para cultivar adicionalmente los poderes que oculta y protege. *Irahtzel* es el Archi-Daemon de los Fuegos Saturninos purificadores y destructivos del Holocausto anticósmico inhalado por la cabeza de Dragón del Trono de Lucífugo Rofocale.



Séptimo Emisario del nombre de Satariel

7 - Ashmanel

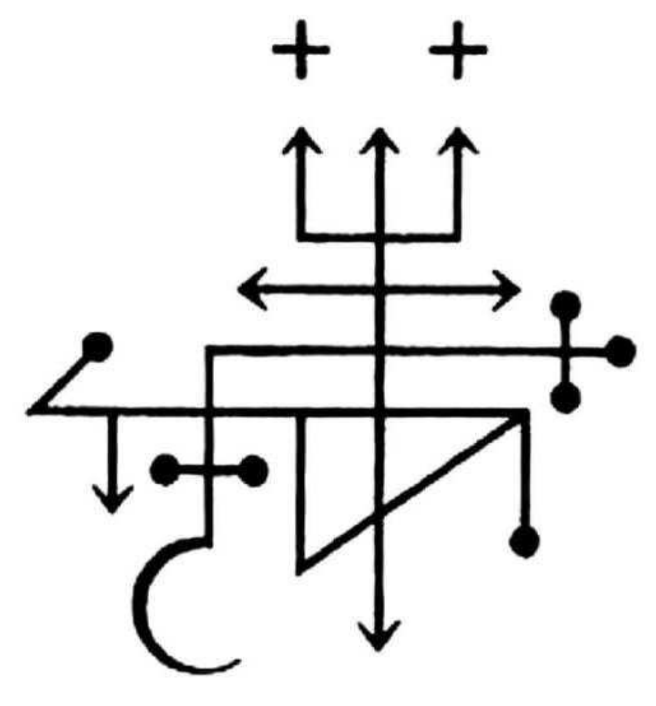
El séptimo Emisario del Satariel es *Ashmanel*, aquel del lugar desolado de la Qlipha de los Ocultadores de Dios, quien es la fuerza que brota sobre el aliento del Dios irreflexivo tomando el aspecto dentro de Satariel como el señor del viento y los campos de siembra con las semillas ocultas de luz iluminante y que nutre solo a aquellos que saben cosechar con la mano izquierda, y que lo hacen en el tiempo y la estación adecuada para obtener la generosa cosecha de los tesoros del lugar vacío de todos los pensamientos cósmicos, garantizando los empoderamientos de la purificación de desolación sobre aquellos que pueden dejar atrás los constructos que atan y limitan para abrazar el vacío lleno de esencia de mente y Espíritu sin límites. *Ashmanel* es el Archi-Daemon de la puerta de los acres ocultos debajo y alrededor del Trono Saturnino de Lucífugo Rofocale cultivado por los vestigios de la totalidad de la Naditud conectada y lograda por medio del reflejo de Chasek emitiendo su Luz Negra sobre los receptivos campos de cosecha desolados.



Octavo Emisario del nombre de Satariel

8 - Laatel

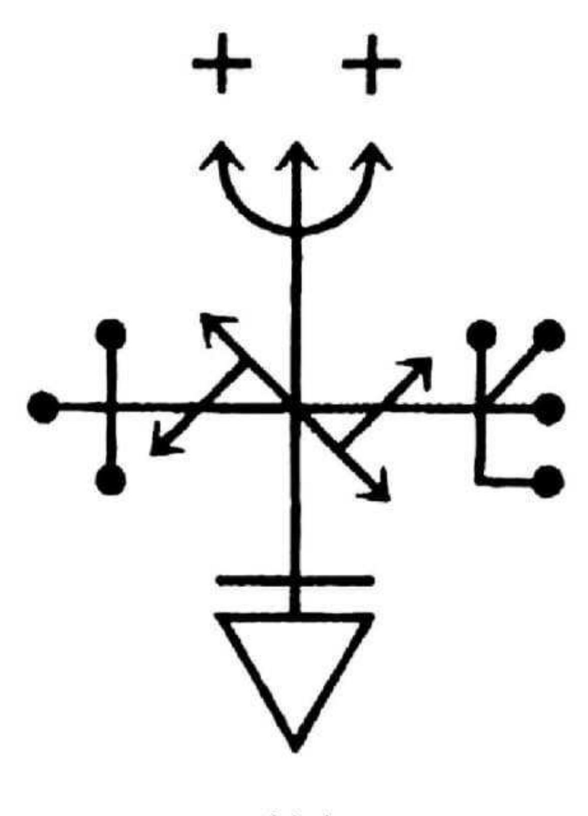
El octavo Emisario de Satariel es *Laatel*, el Encapuchado de la Qlipha de los Ocultadores de Dios, quien es la fuerza imponente de liberación y victoria sin ley, y es una llama del lado izquierdo del Ain Sof coronando el Ain, aquí manifestándose oculto en el atuendo de segador de Muerte, portando la guadaña del Saturno Qliphothico para traer la cosecha de los campos ocultos de Espíritu, añadiendo semillas envenenadas de Muerte cósmica y renacimiento Qliphothico a los acres sangrientos de los que desciende, liberando los bueyes que aran los campos para causar las germinaciones no predestinadas de las semillas de Azoth para que crezcan como nuevas ramas del Árbol de la Sabiduría y la Muerte. *Laatel* es el Archi-Daemon de los sembradíos y cosechas de los campos de las raíces resurrectas del Espíritu sobre el árbol que se extiende en lo alto y que oculta con sus vástagos ardientes con luz negra el Trono de Lucífugo Rofocale.



Primer Emisario del nombre de Gash Khalah

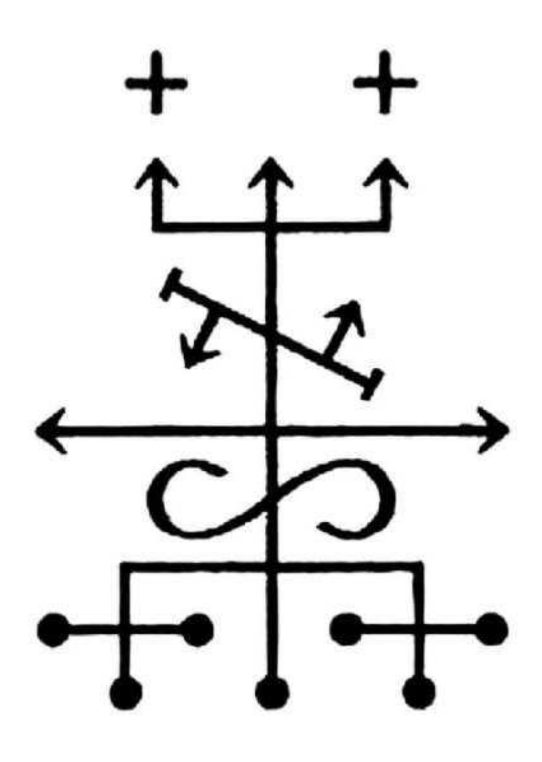
1 - Gadael

El primer Emisario de Gash Khalah es *Gadael*, el cortador y rompedor de la Qlipha de los estremecedores de la aniquilación completa, quien es la fuerza feroz de Anti-creación que combate el impulso original en su núcleo manifiesto atacando el árbol Sephiróthico donde su ramas descienden hasta la triada superna de su creador, esforzándose por cortar las emanaciones que mediante el proceso séptuple crearon el mundo de luz reflexiva para estremecer el fundamento de la existencia cósmica y hacerlo caer sobre sí mismo. *Gadael* es el Archi-Daemon de la fuerza cortante del Qliphoth y es un cortador de los vínculos entre la voluntad y el pensamiento del lado cósmico, ocultando las fuerzas opuestas al Trono de Astaroth tomando las manifestaciones destinadas y así causando su aniquilación.



2 - Akalel

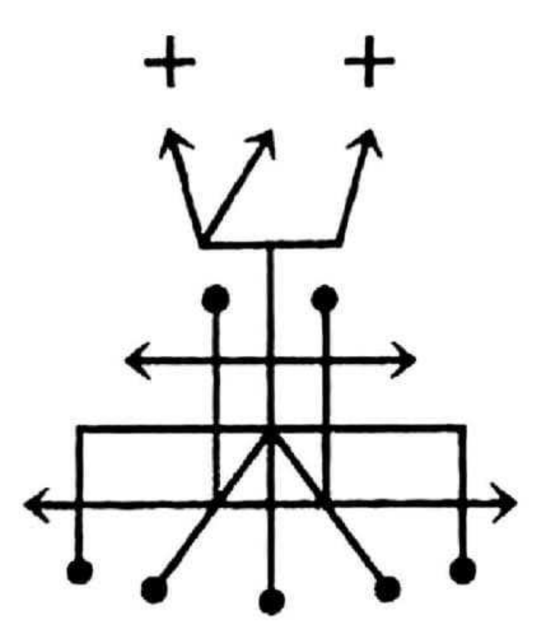
El segundo Emisario de Gash Khalah es *Akalel*, el acusador y devorador de la Qlipha de los estremecedores de la aniquilación completa, quien es la fuerza satánica de oposición despiadada que combate la manifestación de la concepción de las ideas de creación como fueron engendradas dentro de las ramas Briahicas del Árbol Cósmico y actúa como el opositor de los pensamientos erróneos a los que se les dio forma dentro del Sephiroth opuesto por su propia Qlipha y actúa como el devorador de la mente cósmica que se limita por las restricciones de los instintos Atziluthicos que buscan hacerse manifiestos a través de él. *Akalel* es el Archi-Daemon de acusación reveladora que sirve a la separación del pensamiento limitante de la Irreflexividad liberadora y es un torbellino devorador que establece la beatitud sin mente de Luz Negra ante y a través del Trono de Astaroth.



Tercer Emisario del nombre de Gash Khalah

3 - Shararel

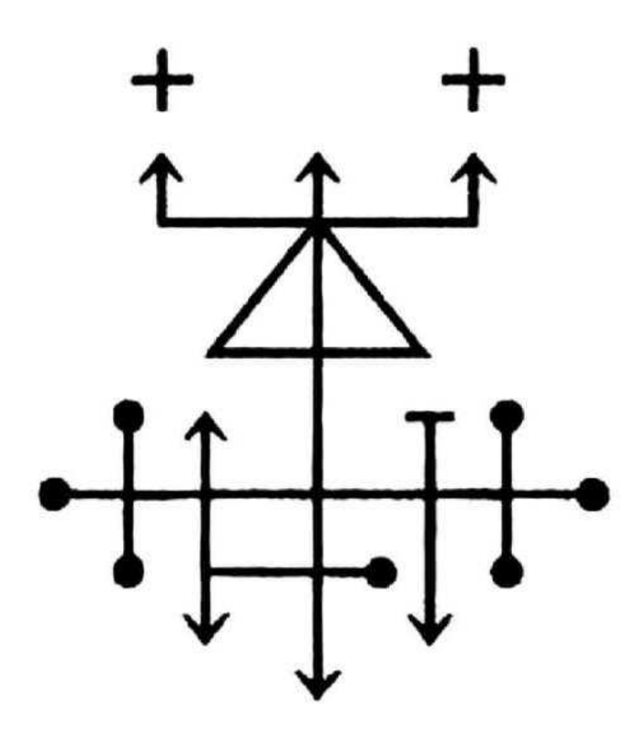
El tercer Emisario de Gash Khalah es *Shararel*, el hostil de la Qlipha de los estremecedores de la aniquilación completa, quien es la fuerza iracunda que antagoniza a sus emanaciones opuestas, quemándolas con su tridente de los Fuegos del Caos, la Naditud y la oscuridad, los cuales lo arman y coronan mientras ataca al Neshamah de hombres y de dioses para establecer el dominio de la transcendencia Irreflexiva en lugar de la conciencia cósmica limitada que solo sirve a la manifestación de la voluntad restrictiva de YHVH. *Shararel* es el Archi-Daemon de los Fuegos de la revuelta anticósmica en contra del pensamiento de la idea de creación que se despliega culminando en la caída del Espíritu dentro del reino de la manifestación física y es un portador del estandarte de la triple llama de Aur She-Ain Bo Machshavah coronando el Trono de Astaroth con el cual ilumina a los escogidos de la semilla de las serpientes del *Otro Lado* y quema hasta la destrucción a todos los demás.



Cuarto Emisario del nombre de Gash Khalah

4 - Kaphahel

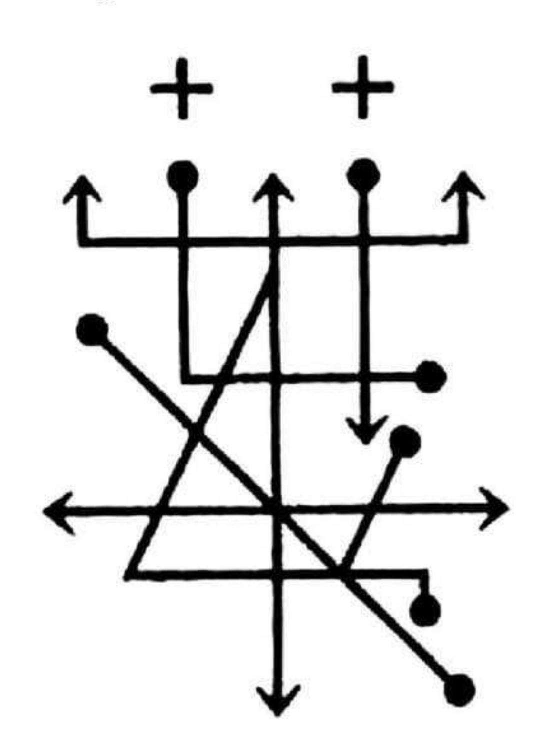
El cuarto Emisario de Gash Khalah es *Kaphahel*, el florecedor de la Qlipha de los estremecedores de la aniquilación completa, quien es la fuerza imparable del triunfo Qliphothico superando y aplastando la oposición causal con el caos de la Irreflexividad con la cual conquista y domina sus enemigos, forzándolos a inclinarse ante los senderos delictivos de la conversión, que le otorgan fuerza y Espíritu a su propia Qlipha y así se suma a la causa de la liberación de los confines limitantes de la creación y apresura el regreso de todo lo que estaba dentro del Ain Sof de vuelta al Ain. *Kaphahel* es el Archi-Daemon de la victoria y dominación Anti-cósmica, sobreponiéndose y subyugando todo lo que pudiese oponerse a los designios del torno de Astaroth al establecer manifestaciones no predestinadas y desobedientes en la búsqueda de liberación.



Quinto Emisario del nombre de Gash Khalah

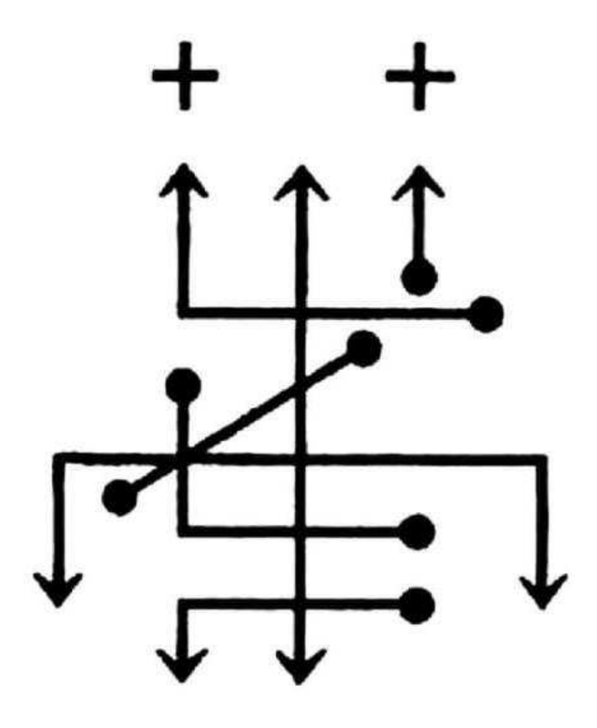
5 - Lachamel

El quinto Emisario de Gash Khalah es *Lachamel*, el Belicoso y triunfante de la Qlipha de los estremecedores de la aniquilación completa, quien es la fuerza furiosa y agresiva de rebelión sin ley, subvirtiendo el mandato limitado de la naturaleza Sephiróthica sobre el Espíritu al instigar revueltas y al inducir a la victoria de las serpientes en su guerra en contra de las fuerzas de la ley que trabaja por subyugar a los transgresores del orden cósmico de la creación, y es un dador del poder para escapar de los constructos limitantes de la mente que pretenden encadenar el Espíritu. *Lachamel* es un Archi-Daemon de la guerra en contra de los tiranos, es un derrocador de los que se resisten a la soberanía anárquica del Trono de Astaroth y es un patrón de todos aquellos que desafían las leyes del YHVH en la búsqueda de la expansión de las influencias Qliphothicas.



6 - Haragel

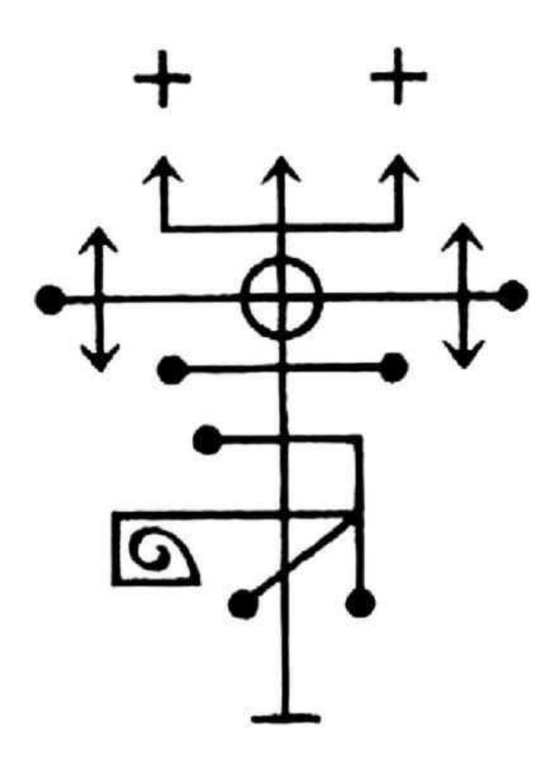
El sexto Emisario de Gash Khalah es *Haragel*, el Asesino de la Qlipha de los estremecedores de la aniquilación completa, quien es la fuerza despiadada de destrucción implacable que golpea como una víbora mortal con colmillos envenenados a la yugular de todos aquellos que se cruzaran en el camino de la realización de la obra de esta Qlipha y es un exitoso destructor de mentes y un devorador de las almas de sus enemigos, ya que asesina para complementar la causa el Bohu del Sitra Achra a un nivel Briahico en ambos lados del vacío *Tehiru*. *Haragel* es un Archi-Daemon del asesinato y la eliminación que dirige los impulsos destructivos de la Luz Negra hacia aquellos aspectos del lado opuesto que poseen aquello que ofende al Trono de Astaroth y actúa como una espada destructora del gobernante de ese Trono Qliphothico de poder.



Primer Emisario del nombre de Golachab

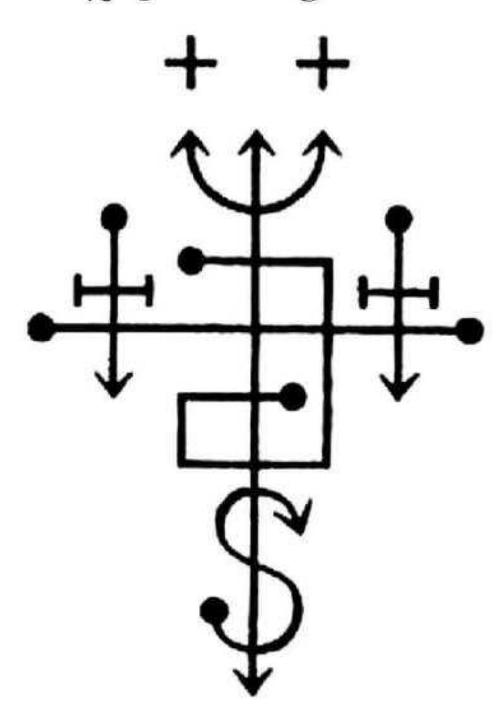
1 - Gophriythel

El primer Emisario de Golachab es *Gophriythel*, el Sulfúrico de la Qlipha de aquellos Cremadores con Fuego, quien es la fuerza explosiva y dinámica, que tanto adentro como afuera alimenta la ignición de los Fuegos del Qliphoth de las serpientes y sus crías atrapadas en el lado Sephiróthico del Tehiru, y es así el Espíritu del despertar de la llama negra de los Dragones del Otro Lado dentro del contexto más marcial y es un destructor de lo que se entrometiera en el sendero del Fuego del Espíritu. *Gophriythel* es el Archi-Daemon de azufre ardiente de despertar y levantamiento espiritual, es un provocador de la incineración de todos los aspectos del Fuego que sirven a la causa anticósmica del Trono de Asmoday y es una emanación que se suma a la realización del potencial dormido de aquellos que conservan las chispas del Sitra Achra como sus propios Espíritus.



2 - Ophiseshel

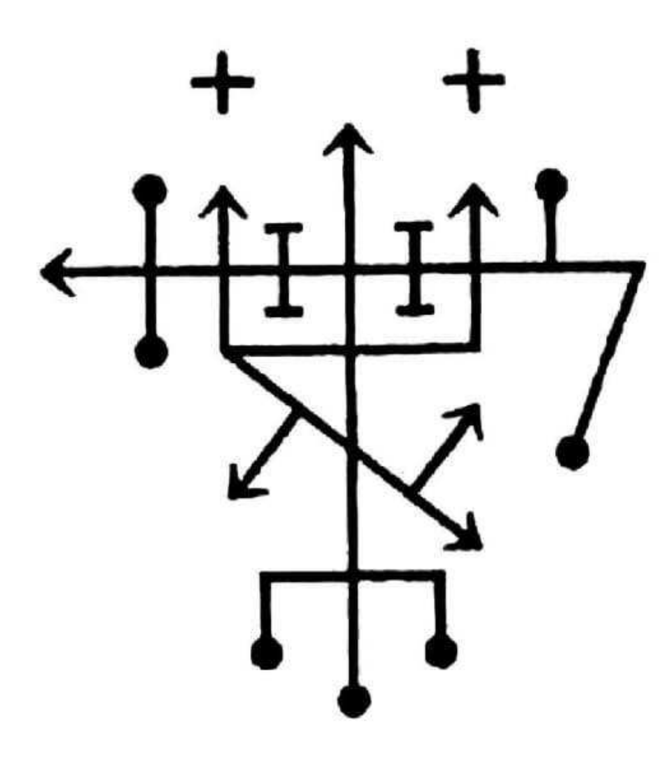
El segundo Emisario de Golachab es *Ophiseshel*, la serpiente encendida de la Qlipha de aquellos que Cremadores con Fuego, quien es la fuerza activa de destrucción y Ascensión elevada por el Emisario que llegó ante él, es una emanación del Fuego Qliphothico del sagrado Nachash que mueve todos los aspectos del Espíritu pertenecientes a la totalidad de la Naditud dentro del Ain para liberar todos los confines y destruye todo lo que no es de su propio Fuego para abrir los senderos dentro y fuera del levantamiento hacia y más allá de la corona de los Dragones y es el clavo convertido en la punta de la lanza flameante, empalando y atravesando todo lo que intente obstaculizar su elevación. *Ophiseshel* es el Archi-Daemon del Espíritu y es una de las serpientes de luz Irreflexiva que eleva el poder del Trono de Asmoday como un pilar destructor de Fuego Negro en donde sea que las emanaciones de esta Qlipha se hagan manifiestas.



Tercer Emisario del nombre de Golachab

3 - Lahatel

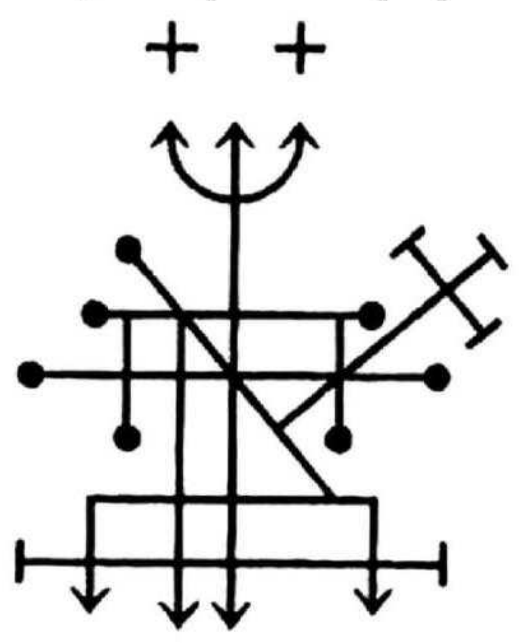
El tercer Emisario de Golachab es *Lahatel*, el Iniciador del Fuego de la Qlipha de aquellos que queman con Fuego, quien es la fuerza de rebelión iracunda en contra del orden estático del impulso reflexivo y un Cremador de los Fuegos del Caos con los cuales los levantamientos Qliphothicos en contra de YHVH son instigados y respaldados, con el objetivo de convertir la tiranía de la justicia austera en contra de sí misma y en su lugar expandir la causa de la ausencia de leyes y la libertad Acausal gravitando todo lo que incendia con los Fuegos del Espíritu hacía del lado de Irreflexividad. *Lahatel* es el Archi-Daemon de la instigación de la rebelión marcial del Espíritu y es un impetuoso del Fuego Qliphothico que sirve al Trono de Asmoday al esparcir su Luz Negra ígnea en la búsqueda de la conflagración del árbol opositor y todo lo que enreda.



Cuarto Emisario del nombre de Golachab

4 - Charchurel

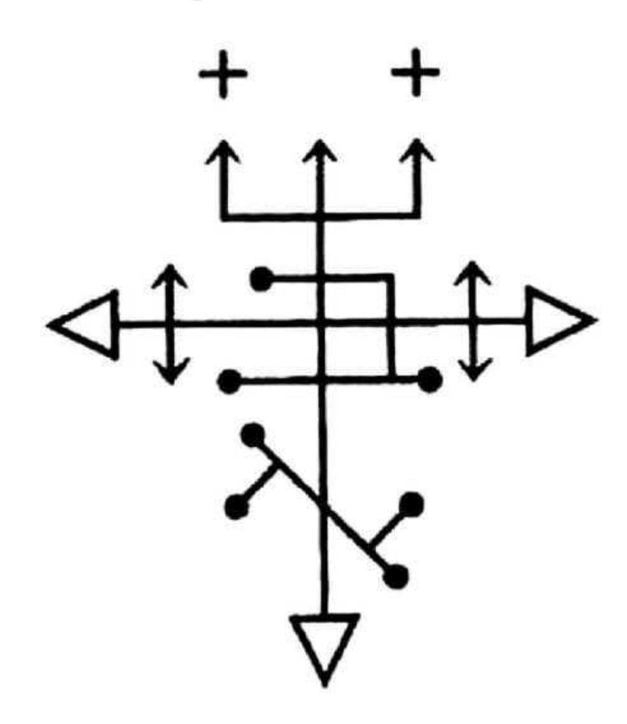
El cuarto Emisario de Golachab es *Charchurel*, el Sagrado Ardor de la Qlipha de aquellos que queman con Fuego, quien es la fuerza de las Llamas que encirculan y atan de su Qlipha, es un impulso destructivo de restricción que afecta lo que debe ser obstaculizado de la expansión para evitar la victoria del impulso cósmico, mientras que por Otro Lado es un abridor de caminos de los sirvientes de la causa de la Luz Negra que quema los límites y las barreras que de otro modo podrían contender y obstaculizar su conversión hacia el sendero de los Dragones del Otro Lado, actuando como la llave flamígera de las puertas cerradas y es el removedor de aquellos que se cruzarían en el camino de la expansión de las Llamas Negras. *Charchurel* es el Archi-Daemon de la cadena de Fuego que emite, expande y rodea el Trono de Asmoday, dejando entrar y confinando en su interior todo lo que fortalecerá sus Llamas, mientras flagela, carboniza, constriñe y restringe todo lo que se opone a su propia causa.



Quinto Emisario del nombre de Golachab

5 - Balael

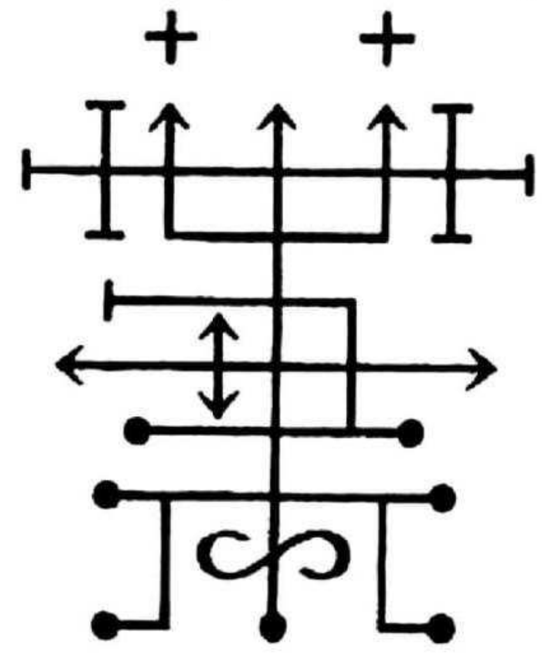
El quinto Emisario del nombre de Golachab es *Balael*, el consumidor destructivo de la Qlipha de aquellos que queman con Fuego, quien es la manifestación tempestuosa de las fuerzas de los Fuegos marciales de su Qlipha y es un remanente insaciable de los Fuegos anticósmicos de Athiel trayendo los rayos oscuros iluminantes de Chasek para vengar a todos aquellos del lado de los Dragones de Sitra Achra condenados y destruidos por el juicio opresivo del creador del cosmos limitante. *Balael* es el Archi-Daemon de los Fuegos de la ira y la venganza que es emanada desde el Trono de Asmoday y es una fuerza despiadada de destrucción que afecta a todo lo que busque obstaculizar la expansión del Fuego incontrolable encendido por la cabeza del Dragón a la cual él pertenece.



Primer Emisario del nombre de Thagirion

1 - Towebahel

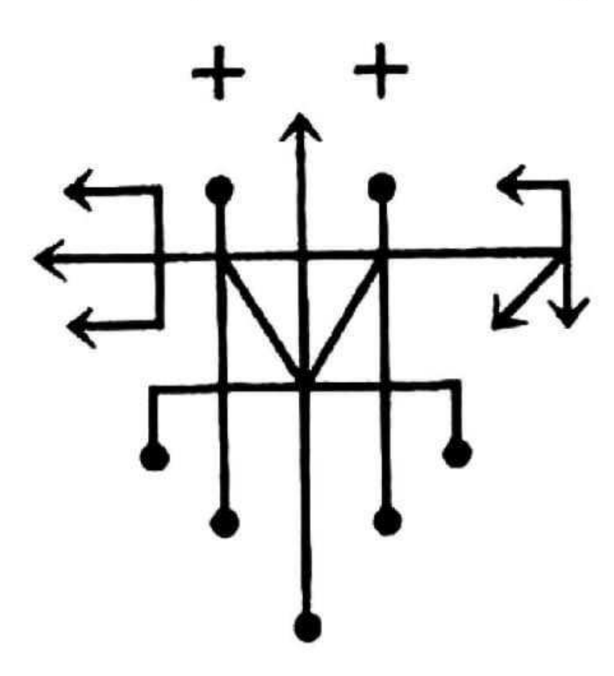
El primer Emisario de Thagirion es *Towebahel*, el Abominable de la Qlipha de los Contenciosos, quien es la fuerza del Sol Negro que eclipsa la luz restrictiva del Tiphareth dentro de todo lo que ilumina y es la musa inspiradora detrás de las así llamadas herejías abominables que castran la fuerza fálica del Sephiroth al que se opone siendo el genio que guía atrás las formas antinómicas de los cultivos espirituales tal y como la verdad velada tras aquellas abominaciones imaginadas y vilificadas de Moab y las herejías de Peor, apuntando a la canalización de la fuerza Qliphothica solar en la cual el impulso reflexivo verá la Muerte para causar elevación y resurrección no predestinada dentro del lugar opuesto al sol cósmico de vida finita. *Towebahel* es el Archi-Daemon de todas las fuerzas liberadoras y elevadoras y actos abominables en el rostro del creador reflexivo, es un motivador de la expansión de la luz y un cultivador de los poderes del Trono de Belfegor esparciendo los impulsos a través de las almas y los Espíritus abiertos y receptivos ante las inclinaciones de los Dragones del *Otro Lado.*



Segundo Emisario del nombre de Thagirion

2 - Gaownel

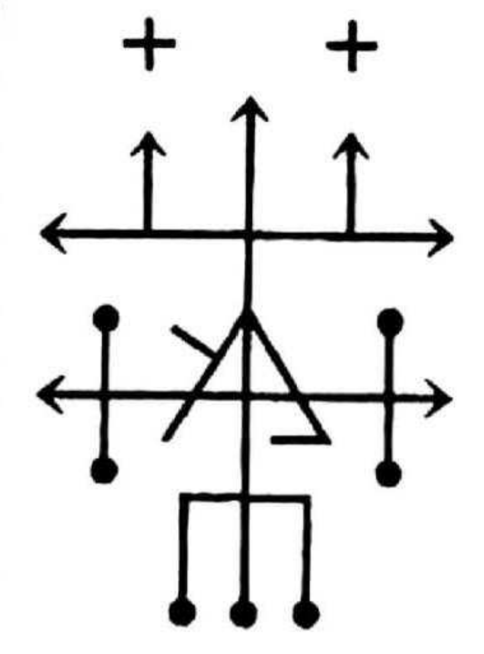
El segundo Emisario del nombre de Thagirion es *Gaownel*, el Excelente de la Qlipha de los Contenciosos, quien es la fuerza de la adición solar negra de Azoth hacia el Espíritu, alineando los aspectos revelados de su propia Qlipha con los Soles ocultos del Sitra Achra incitando el empoderamiento que quebranta Kelims, las usurpaciones y elevaciones sin ley que causan desbalance y caos dentro de las estructuras del lado reflexivo, dando paso a las intrusiones o al escape de las serpientes hacia y desde la creación permaneciendo como una ofensa para su propia causa de ser y conversión. *Gaownel* es el Archi-Daemon de los Rayos Negros de la luz del Espíritu del Trono de Belfegor, causando el Halo de coronación de las serpientes y de aquellos de su tribu en ambos lados del *Tehiru*, elevándolos a la majestad mientras por otra parte esparce guerras, revueltas y destrucción dentro de las filas de aquellos que buscaran oponerse a tal ascenso glorioso.



Tercer Emisario del nombre de Thagirion

3 - Ramamel

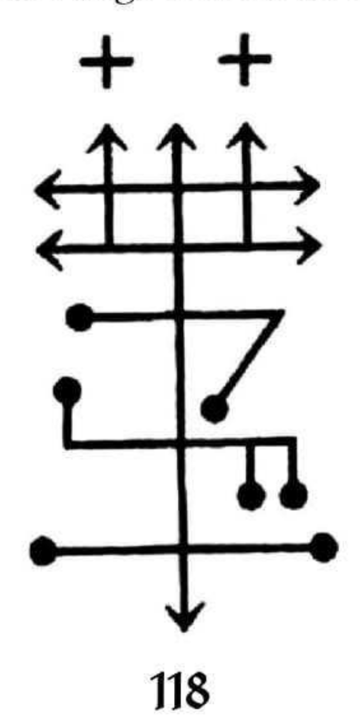
El tercer Emisario de Thagirion es *Ramamel*, el auto exaltador de la Qlipha de los Contenciosos, quien es la fuerza del poder Solar Qliphothico permaneciendo en su Zenith como la cabeza de serpiente coronada, glorificada y conquistadora, levantándose hacia las alturas mientras reduce a cenizas todo lo que deja atrás bajo su sendero vertical de Ascensión, elevando todo lo que armoniza con su propia esencia transcendente, causando un levantamiento hacia cumbres inimaginables de gloria otorgada a los ambiciosos que se atreven a volar hacia el Sol Negro de destrucción y resurrección, en la búsqueda de deificación, sacrificando conscientemente y quemando todos los constructos finitos y limitantes de cera y plumas, sus propias alas de Fuego con las cuales el Espíritu de aquellos considerados dignos puede ser exaltado como el Sol de mediodía del Otro Lado. *Ramamel* es el Archi-Daemon de auto-exaltación del Espíritu levantándose como un pilar de Fuego ante el Trono de Belfegor hacia el punto de coronación del Dragón, ejerciendo y otorgando dominio, autonomía, soberanía y libertad desde los confines de las limitaciones cósmicas de la mente y el alma puestas sobre el Espíritu.



Cuarto Emisario del nombre de Thagirion

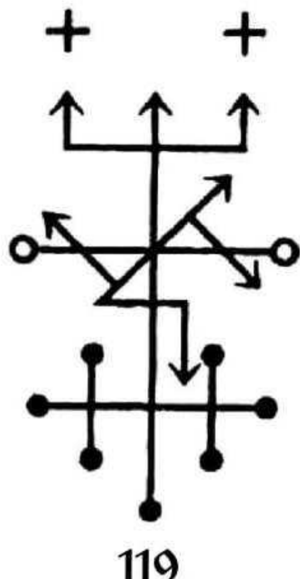
4 - Iqedael

El cuarto Emisario del Thagirion es *Iqedael*, el Conflagrador de la Qlipha de los Contenciosos, quien es la fuerza agresiva de la mano ardiente del Qliphoth la cual lleva los Fuegos de caos destructivo a donde quiera que pueda combatir con los poseedores de la Ley Sephiróthica para disolver en cenizas su estructuras impuestas de pensamiento que limita y es una llama del Qemetiel de Tohu sobre altos descensos hacia la esfera de la fuerza solar del Sitra Achra para encender sus Fuegos anti-cósmicos, con los cuales encenderá los mundos y deshará los grilletes que confinan el Espíritu dentro de los limites reflexivos al revertir el proceso de la caída que desplegó el pensamiento en el Tetragrammaton cósmico. *Iqedael* es el Archi-Daemon de la llama del caos que ilumina el Trono de Belfegor, emitiendo sus chispas iluminantes en donde quiera que pueda causar una disrupción At-Azothica, empoderamiento y liberación, buscando causar el quebrantamiento de todas las formas finitas a través del ardor conflagrante del Fuego Divino de Luz Irreflexiva.



5 - Rahabel

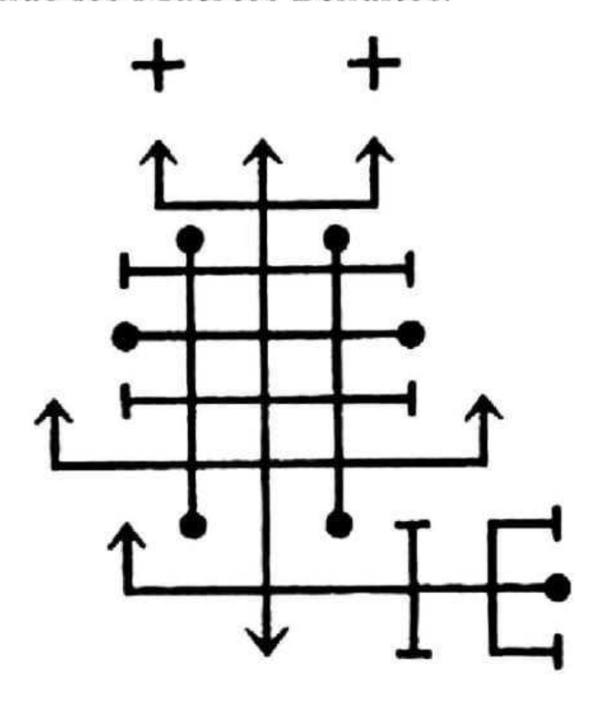
El quinto Emisario del nombre de Thagirion es *Rahabel*, el Orgulloso se la Qlipha de los Contenciosos, quien es la fuerza de inspiración e iluminación Qliphothica que nos aleja de los confines limitantes de la moralidad, la ley y el orden del Sephiroth al que se opone, tomando la forma de un gemelo del Rahab del abismo acuoso, actuando aquí como el Dragón del Sol que gobierna los mares de Llamas Negras, coronando con iluminación trascendente a aquellos que no son aniquilados por la luz de la sabiduría carente de luz, abriendo los senderos tortuosos de ascenso que vuelve las espaldas de aquellos que lo recorren hacia YHVH, alejándolos de la Muerte en vida hacia la inmortalidad en la Muerte mediante la resurrección causada por medio de la Gnosis que lleva al Espíritu al lado de las serpientes del Qliphoth. *Rahabel* es el Archi-Daemon del halo de coronación de la cabeza de Dragón que rodea y emite su luz desde el Trono de Belfegor para causar la revelación de los senderos y garantizar las visiones de los misterios que liberan los Espíritus de la oscuridad de la vida finita e ilusoria, introduciéndolos en el lado buscando regresar al *Ain* inmortal.



Sexto Emisario del nombre de Thagirion

6 - Oriensel

El sexto Emisario de Thagirion es *Oriensel*, el Amanecedor de la Qlipha de los Contenciosos, quien es la fuerza de luz gloriosa que surge con el Sol del Qliphoth en su sendero imparable de ascensión, empoderando y elevando todo lo que conserve dentro de sí mismo algún vínculo con su propia esencia, actuando como un faro de esperanza para aquellos exiliados del linaje de la serpiente y como un heraldo de profecía y Muerte maligna para aquellos que se oponen al lado de los Dragones de Sitra Achra y es como una antorcha dentro de la oscuridad, consumiendo a los más pequeños para iluminar los más grandes en la búsqueda de la realización del amanecer de la victoria y la liberación. *Oriensel* es el Archi-Daemon de los puntos de iluminación que despiertan el Espíritu de su noche oscura del alma y su Muerte en vida, conduciéndolo sobre los senderos ocultos hacia el Trono de Belfegor, en donde es revivido por el Sol Negro que siempre reluce nutriendo los Muertos Benditos.



Séptimo Emisario del nombre de Thagirion

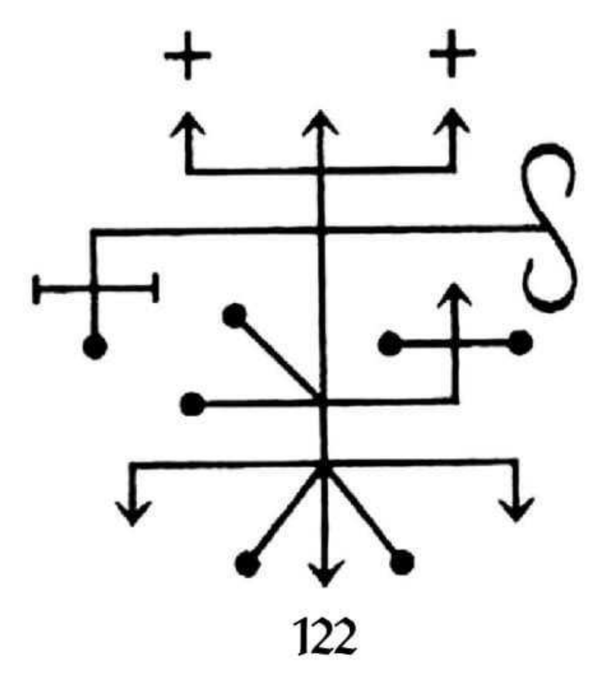
7 - Natashel

El séptimo Emisario del nombre de Thagirion es *Natashel*, el abandonado de la Qlipha de los Contenciosos, quien es la fuerza más letal de destrucción solar abandonando hacia aniquilación exterior a aquellos que los seis Emisarios que llegaron antes no pudieron iluminar, inspirar o elevar y como un rayo purificador e incinerador del Sol de la Muerte quemando hasta las cenizas los cascarones desechos de los muertos y todas otras debilidades descartadas de los elevados, él lleva a un destino pernicioso a aquellos que no pueden levantarse con el amanecer de la Luz Negra. *Natashel* es el Archi-Daemon de los rayos solares de la Muerte emitidos desde Trono de Belfegor hacia todo lo que su monarca considere como inadecuado o indigno de recibir su iluminación y elevación, al estar muy ciegos por la oscuridad blanca de la luz reflexiva y más allá de la salvación, y así es una personificación del aspecto y la emanación más adversa de Thagirion.

Primer Emisario de Oreb Zaraq

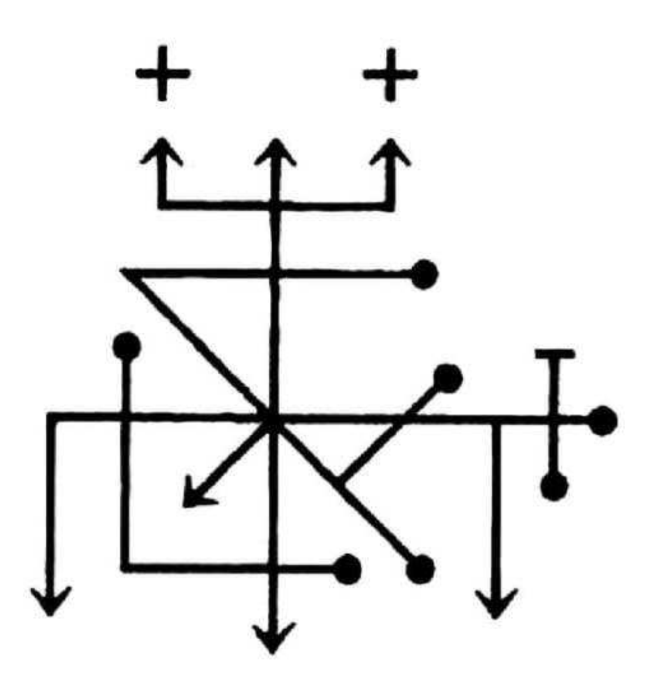
1 - Ongirtael

El primer Emisario del Oreb Zaraq es *Ongirtael*, aquel que conduce los últimos ritos de la Qlipha de los Cuervos de la Dispersión, quien es la fuerza de liberación a través de Muerte no predestinada liberando el Espíritu de la Irreflexividad de la forma Reflexiva de carne hecha de arcilla y al ungir a aquellos que están preparándose o que están preparados para morir alistándolos y adecuándolos para trascender de su mortal espiral causal y dispersarse libremente como cuervos de Muerte hacia el lado de su propia Qlipha, en donde los liberados que han atravesado el sendero de Fuego pueden ascender hacia un renacimiento que los convierte en las serpientes y Dragones de Sitra Achra, con los cuales comparten la causa y esencia. *Ongirtael* es el Archi-Daemon de los Ritos Fúnebres de los Guerreros de la Luz Irreflexiva, garantizando la unción del Venus Negro ante el Trono de Baaltzelmoth que abre el ostra y libera la perla del Espíritu para que ascienda con alas de Cuervo desde el punto de la liberación del alma, sobre el mar de Muerte, hacia el amanecer de la coronación del Espíritu.



2 - Ratsachel

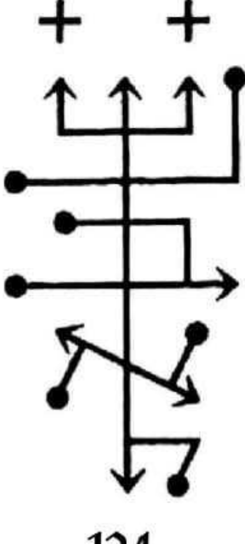
El segundo Emisario del Oreb Zaraq es *Ratsachel*, el asesino de hombres de la Qlipha de los Cuervos de la Dispersión, quien es la fuerza más letal de venganza, guerra y victoria, asesinando no solo en la búsqueda de retaliación y de erradicación de fuerzas hostiles, sino también por la liberación de aquellos que le dan la bienvenida a su espada cosechadora sumergida en los perfumes y los venenos de los jardines del Venus Negro al dejar ir a aquellos que deben ser asesinados para alimentar el acre de sangre, y así las semillas sembradas por la serpiente puedan germinar y florecer, garantizando la Muerte no predestinada preparada para los Emisarios que vinieron antes que él o solo para castigar a aquellos que tontamente buscaran obstaculizar el sendero de su emanación. *Ratsachel* es el Archi-Daemon de la cabeza de la Muerte del Trono de Baaltzelmoth y un portador de su lanza de conquista, trayendo destrucción vengativa o liberación mortal dependiendo de en donde se manifieste.



Tercer Emisario del nombre de Oreb Zaraq

3 - Bazarel

El tercer Emisario de Oreb Zaraq es *Bazarel*, el Difundidor de la Qlipha de los Cuervos de la Dispersión, quien es la fuerza de la siembra de semillas de trasformación por medio de las etapas de destrucción cultivadas, esparciendo las Semillas de la Muerte para recoger la esencia de la vida, causando el florecimiento del Caos y la Irreflexividad para romper las normas que estancan, engendradas por el impulso reflexivo a donde quiera que sus semillas puedan llegar para ofrecer una cosecha abundante para la fuerza siempre cosechada de su Qlipha tendiendo los campos así cultivados por las serpientes de Sitra Achra, y por su inagotable obra los cautivos por las fuerzas cósmicas que contrarrestan la dispersión liberadora de los Espíritus que trascienden como los cuervos del no-regreso. *Bazarel* es el Archi-Daemon del esparcimiento de las semillas del Dragón y es un sembrador de los jardines y huertos sangrientos del Trono de Baaltzelmoth, en donde el acto repetido del primer asesinato nutre perpetuamente a las flores de la belleza que transciende y a los arboles de conocimiento prohibido que proporcionan los frutos de la Muerte y el Renacimiento.



Cuarto Emisario del nombre de Oreb Zaraq

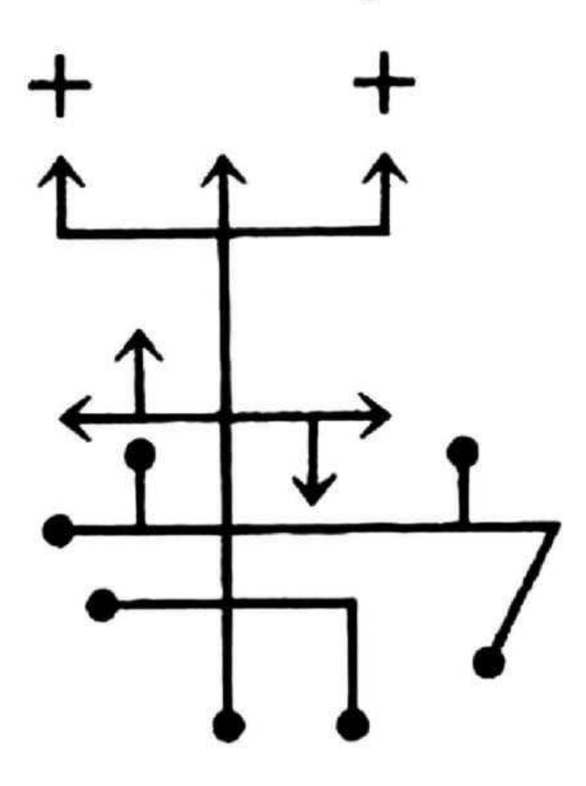
4 - Zabachel

El cuarto Emisario de Oreb Zaraq es *Zabachel*, el Asesino sacrificial de la Qlipha de los Cuervos de la Dispersión, quien es la fuerza fría de actos internos y externos de sacrificio mortal, emanando los impulsos que primero tuvieron el sacrificio de Qayin de su hermano hílico para abrir los senderos de espinas, huesos y Fuego los cuales conducen al Otro Lado del *Tehiru* y como tal es un instructor y un interventor en todos los asesinatos rituales enfocados a fortalecer y conducir el Espíritu hacia el Lado de los Dragones de la Luz Irreflexiva al servir como una espada de sacrificios, como el poder que guía para cortar la garganta de la ofrenda seleccionada y como el portador de la copa que reúne la esencia derramada para alimentar las semillas de Azoth plantadas dentro de los campos de sangre. *Zabachel* es el Archi-Daemon de las espadas y las hoces de sacrifico, alimentando con sangre y cosechando en sentido anti horario sobre los campos abundantes del Venus Negro que rodean el Trono de Baaltzelmoth y es la fuerza del sacrificio necesario de debilidades internas y de la fuerza vital demandada para las manifestaciones de los liberadores draconianos del alma y el Espíritu.

Quinto Emisario del nombre de Oreb Zaraq

5 - Rabel

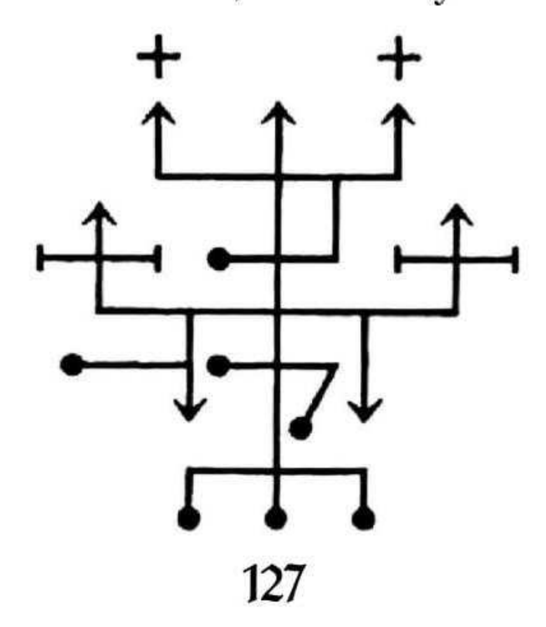
El quinto Emisario del Oreb Zaraq es *Rabel*, el Gran señor de la Qlipha de los Cuervos de la Dispersión, quien es la fuerza de elevación que exalta y es el poder elevado hacia maestría y dominio obtenido por medio del sacrificio y el trabajo arduo, y es el poder coronado y que corona proveniente de la ascensión mortífera recompensando con poder a aquellos que con sus actos, han empoderado su Qlipha actuando como el traedor de la cosecha abundante trabajada sobre el sendero de los cuervos de Muerte al convertir la corona de espinas en una corona de oro que refleja las Llamas del Sol Negro. *Rabel* es el Archi-Daemon de la cabeza coronada y el poder que corona del Trono de Baaltzelmoth y es la soberanía cosechada al caminar correctamente por el sendero delineado por el sagrado Nachash de Sitra Achra ante y dentro de aquellos que tienen sus Llamas Negras.



Sexto Emisario del nombre de Oreb Zaraq

6 - Qeberel

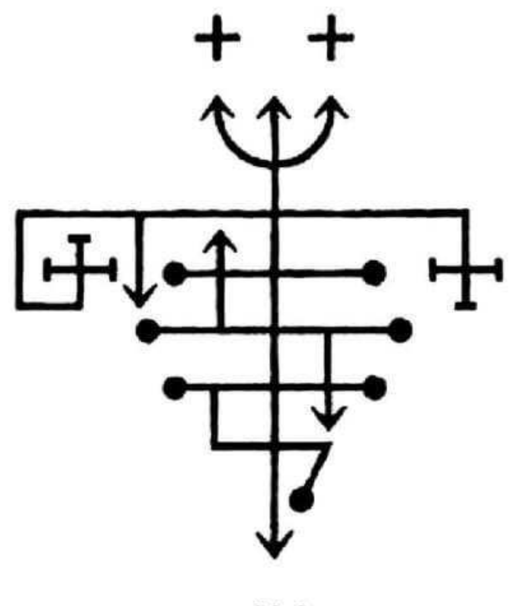
El sexto Emisario de Oreb Zaraq es *Qeberel*, el sepulcral de la Qlipha de los Cuervos de la Dispersión, quien es la fuerza de la tumba empleada como un útero de tierra negra que al ser cosechada con el cadáver es impregnada con el fallecimiento de la mortandad limitante, dando paso al renacimiento hacia y dentro de su propio lado. Él es la musa de todos los Sembradores de cráneos, que primero en forma de cuervo inspiró a nuestro buen Qayin a sepultar al Abel sacrificado como una ofrenda para el Nahemoth y así convertir a Akeldama en Gulgaltha, abriendo los senderos del acre de sangre hacia la cruz negra sobre el punto de cráneos y desde allí hacia el Tehiru más bajo y el Sitra Achra, y como tal es el engendrador Qliphothico de la tumba, actuando como una mandíbula de Muerte y un umbral de renacimiento. *Qeberel* es un Archi-Daemon de la siembra de huesos de los muertos y la cosecha de sus almas y Espíritus alcanzados, consumidos, o liberados y es el abridor de las puertas sepulcrales del Trono de Baaltzelmoth que conducen a través de la sombra de la Muerte hacia las Llamas Negras coronadoras de resurrección, liberación y ascensión mortal.



Primer Emisario del nombre de Samael

1 - Salaphel

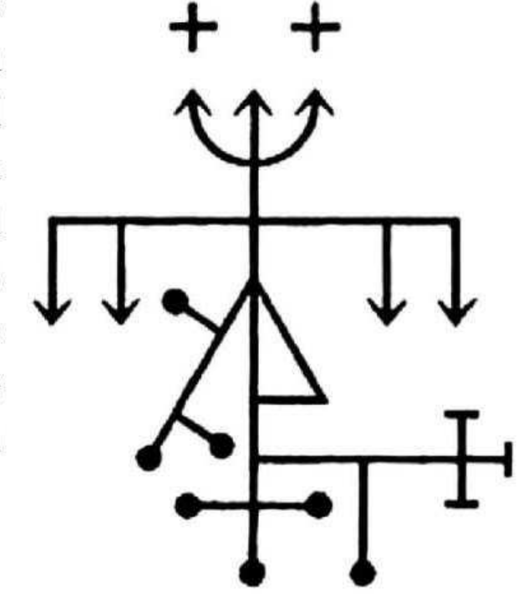
El primer Emisario de Samael es *Salaphel*, el Trastornador de la Qlipha del Veneno de Dios, quien es la fuerza de derrumbamiento de aquellos que están exaltando o que exaltaron para elevar posiciones por los impulsos restrictivos de la luz reflexiva contrayendo y atando el Espíritu con los constructos mentales que pretenden alejarlo de gravitar hacia su fuente primordial hacia dentro de la Naditud Absoluta y es como tal un adversario de los gobernantes y los aspectos Arconicos, socavándolos en la búsqueda del establecimiento de la libertad del pensamiento independiente de las restricciones puestas sobre él, para coronar la causa de la mente desatada y abierta a la sabiduría del caos. *Salaphel* es el Archi-Daemon de la elevación de los caídos y el desgarramiento de los elevados injustamente, todo de acuerdo con la sabiduría demente del Trono de Adramelek y es un abridor de las puertas de la Muerte y la liberación, que conducen más allá de las limitaciones de aquellos que sirven a su propia causa, mientras degrada y destruye a aquellos que se resisten a las expansiones de sus emanaciones.



Segundo Emisario del nombre de Samael

2 - Maradel

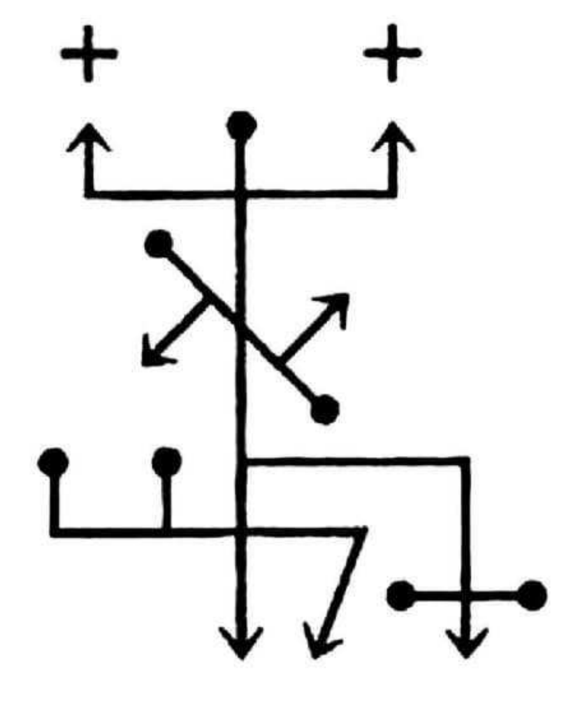
El segundo Emisario de Samael es *Maradel*, el rebelde de la Qlipha del Veneno de Dios, quien es la fuerza del Veneno del Dragón fermentado dentro de la aguas del abismo primordial sobre el lado de la Luz Negra que nutre al árbol de la Muerte y a aquellos que comen de sus frutos de sabiduría prohibida, mientras envenena hasta la condenación a todos aquellos que cobardemente retroceden de su dolorosa amargura inicial, y como tal es el portador del Cáliz que contiene el elixir toxico de Samael, incitando la rebelión en contra de la opresión del destino cósmico, garantizando la Muerte y el renacimiento de la Muerte y abriéndola a la obtención de la Gnosis Irreflexiva que conduce a aquellos fuertes de Espíritu a través de las puertas de la Muerte, para que puedan transformarse y deshacerse de sus grilletes para ser capaces de levantarse y renacer como las serpientes de Sitra Achra. *Maradel* es el Archi-Daemon de la mente rebelde que busca y encuentra las puertas prohibidas que conducen a la libertad transcendental y al caos del Trono de Adramelek y es un causante del quebrantamiento At-Azothico del Kelim mental, mandando todos los pensamientos de reflexión hacia la Irreflexividad Irrestringida.



Tercer Emisario del nombre de Samael

3 - Ayabel

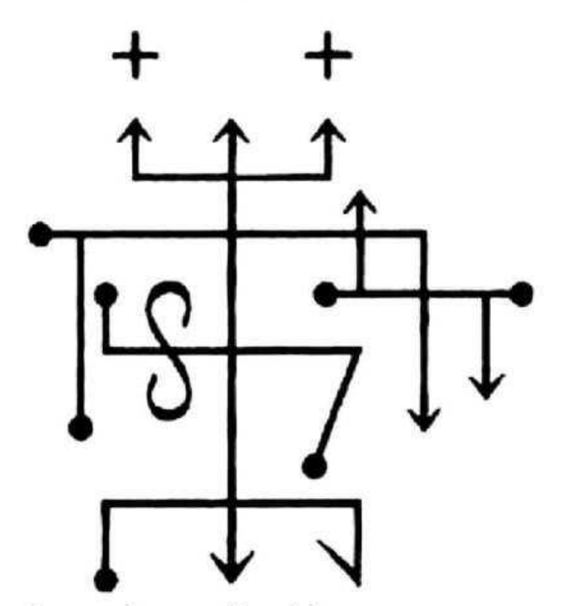
El tercer Emisario del nombre de Samael es *Ayabel*, el adversario de la Qlipha del Veneno de Dios, quien es la fuerza violenta de separación de todo lo que ofendería su propia esencia y es el humo sofocante y venenoso de las hojas selectas del Árbol de la Muerte que arden y son aventadas por las plumas de Adramelek como un incienso funesto hacia el lado que ofende su Qlipha y es un instigador forzoso de guerras y conflictos que agitando pensamientos, buscan traer transformación y cambio, llevando a la Muerte de las restricciones puestas por la tiránica ley cósmica a través del intelecto limitado y limitante que ata el alma y el Espíritu dentro de los confines de la prisión de la mente Reflexiva hecha prisionera de las ilusiones de la lógica causal. *Ayabel* es el Archi-Daemon del conflicto y la oposición que conducen hacia la superación de todos los bordes limitantes que restringen las emanaciones que se expanden desde o hacia el Trono de Adramelek y es un Espíritu de desacuerdo y transgresión, motivando la lucha por la liberación a cualquier costo, presionando hacia la locura, la Muerte y más allá en la búsqueda de la realización de su victoria transcendente.



Cuarto Emisario del Trono de Samael

4 - Lachatsel

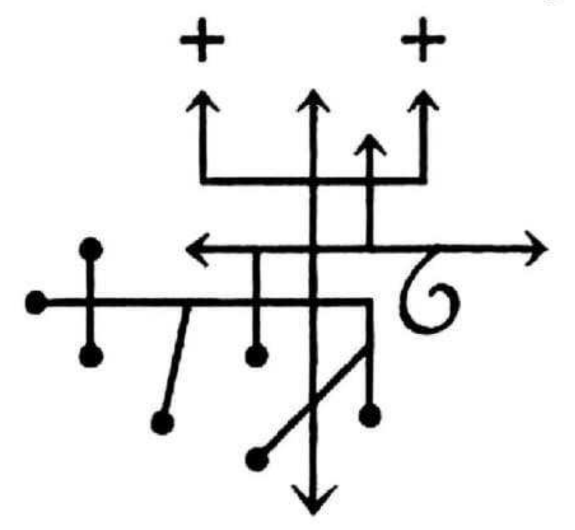
El cuarto Emisario de Samael es *Lachatsel*, el flagelante y aplastador de la Qlipha del Veneno de Dios, quien es el poder implacable que culmina la lucha de la Qlipha a la que pertenece para devastar al máximo y aplastar lo que permanece en el sendero de la mejora de su causa de Liberación y de ausencia de leyes, para expandir la eliminación de los factores esclavizadores puestos en la búsqueda de la conservación de la restricción cósmica y de obstaculización de la expansión del Azoth, el cual el impulso cósmico busca mantener atado dentro de los Kelim del esplendor seductor de la mente reflexiva y como tal es un traedor de caos, aplastando las escalas de balance, para liberar de las cadenas de la ley sofocante y la verdad percibida que solo sirve para obstaculizar el escape de la prisión del constructo reflexivo. *Lachatsel* es el Archi-Daemon del aplastamiento de las barreras y los muros, y es un liberador demente de todos aquellos preparados para tomar el veneno liberador del Trono de Adramelek para entrar totalmente a través de las puertas de la Muerte y obtener los poderes y perspectivas de la verdad acósmica que yace más allá de los confines de la vida, el conocimiento, la cordura y la voluntad restringida.



Primer Emisario del nombre de Gamaliel

1 - Gadaphel

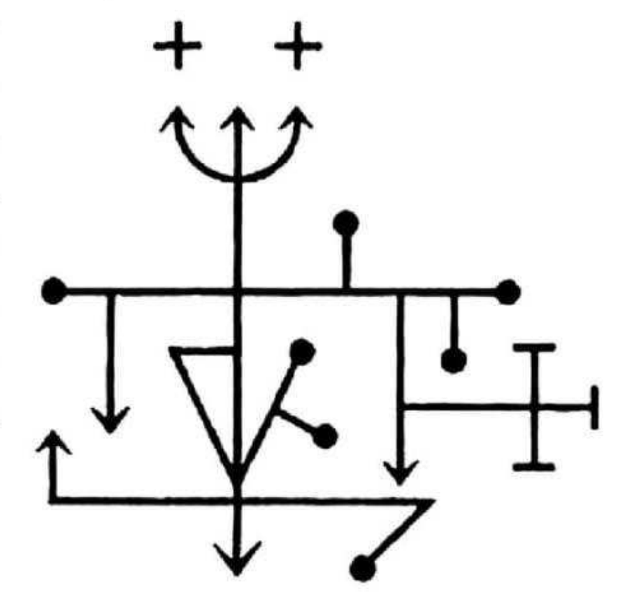
El primer Emisario del Gamaliel es *Gadaphel*, la Blasfema de la Qlipha de los Obscenos, quien es la fuerza de Luz Ascendente y penetrante de la Luna Qliphothica que amenaza con eclipsar las Llamas de poder solar del Sephiroth y ennegrecer la pálida luz del fundamento de la creación Reflexiva, para que pueda ajustarse a servir como un punto de invasión para las Serpientes del Otro Lado, actuando como el instigador del desorden blasfemo con el cual ella antagoniza los defensores de las manifestaciones cíclicas enraizadas dentro del útero de formación de Yesod, causando disrupción Acausal y no predestinada naciendo de sus emanaciones invasivas que penetran los puntos astrales. *Gadaphel* es la Archi-Daemon de los impulsos nocturnos disruptivos que invaden la mente que duerme durante la noche, dándole aumento a las manifestaciones no predestinadas durante el día y es una evangelizadora de la obscenidad antinómica del Trono de Lilith, blasfemando y reprendiendo todo lo que el velo sofocante de la falsa modestia y virtud se esfuerza por mantener suprimido, en su lugar inflamando e iluminando con su luz negra la mente y el alma con las necesidades amorales que pretenden atraer adicionalmente hacia el lado Qliphothico del ausencia de leyes y de liberación.



Segundo Emisario del nombre de Gamaliel

2 - Maarabel

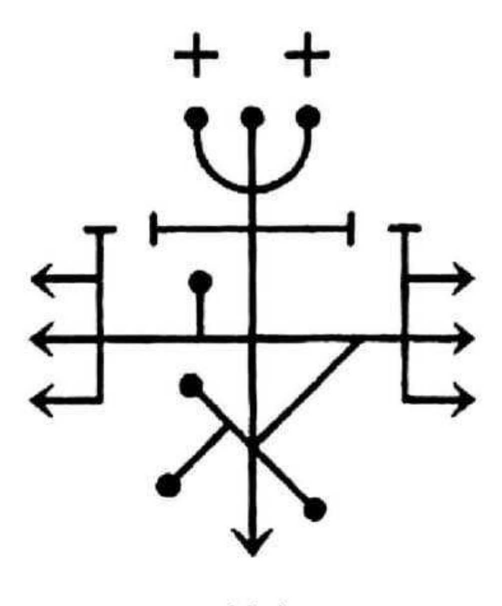
El segundo Emisario del nombre de Gamaliel es *Maarabel*, la Embustera en Espera y la acechadora de la Qlipha de los Obscenos, quien es la fuerza inundante del mar de sangre lunar y un torrente de caos acuoso barriendo hacia la ausencia de formas y pensamientos liberadores todo lo que sumerge dentro de sus emanaciones y es la fuerza dinámica de disrupción que provoca perspectivas y progresos espirituales dentro de aquellos que le dan la bienvenida a su incremento no predestinado y su inundación de las aguas vivientes de Azoth que pretenden quebrantar los Kelim limitantes del Ego hecho de arcilla y como una Madre Serpiente garantiza el renacimiento de aquellas Llamas que buscan la libertad de Espíritu que penetra en su útero por medio del decaimiento las corrientes que regresan de sus emanaciones. *Maarabel* es la Archi-Daemon de las aguas Negras tormentosas de la luna, emitidas desde el Trono de Lilith para ahogar todo lo que reciba su bautismo de Muerte, garantizando la purificación y la transcendencia de los constructos reflexivos que obstruyen el ascenso del Espíritu y el renacimiento acósmico.



Tercer Emisario del nombre de Gamaliel

3 - Lachashel

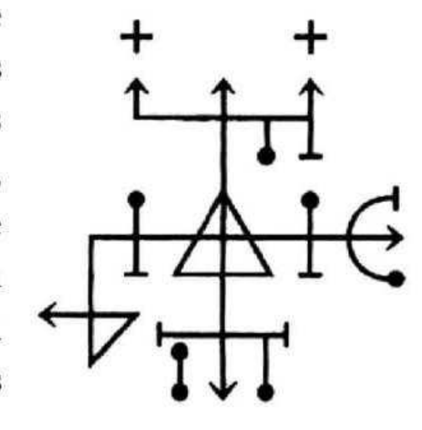
El tercer Emisario de Gamaliel es *Lachashel*, el Susurrador de encantos de la Qlipha de los Obscenos, quien es la fuerza empoderadora de poder mágico de la luna negra y un Incubo cautivador que fortalece y causa atracción hacia lo transcendental y la brujería salvaje del linaje de Nachashel y es un abridor de las puertas hacia el otro Sabbath, durante el cual las almas y Espíritus se desgarran para liberarse de las restricciones de la ley y el orden que ata sus Llamas internas a la arcilla cósmica, para abrazar y ser empoderados e iniciados por los ángeles de la luna Qliphothica que les da la bienvenida a tal ingreso y congreso transgresivo a través de las puertas de la noche. *Lachashel* es el Archi-Daemon de las puertas oníricas del congreso sabático dentro de los jardines de los sueños y pesadillas que rodean el Trono de Lilith, es un liberador del alma y el Espíritu y un instigador de la de la rebeldía obscena y salvaje que pretende desencadenar las Llamas del Espíritu de la prisión opresiva de la creación reflexiva, conduciéndolas mediante sus impulsos carentes de leyes para fortalecer el Otro Lado.



Cuarto Emisario del nombre de Gamaliel

4 - Iatsathel

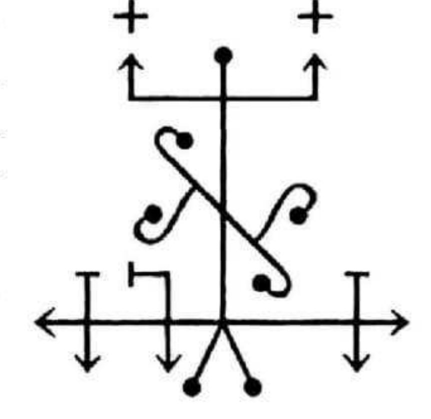
El cuarto Emisario de Gamaliel es *Iatsathel*, la Quemadora de la Qlipha de los Obscenos, quien es la fuerza feroz de la Luna Negra que enciende las Llamas de la Serpiente dentro de aquellos que son receptivos al calor gélido de sus Fuegos y quema todas las limitaciones ilusorias que ciegan y limitan a aquellos que buscan la Iluminación de la Luz Negra por medio de las corrientes de Sitra Achra y enciende con el Fuego del Dragón venenoso las chispas de Espíritu que gravita hacia su propia esencia, atrapado dentro del lado equivocado del *Tehiru* y como tal es una fuerza at-Azothica de incremento caótico del Espíritu que mediante la iluminación y la destrucción abre paso para la inspiración de la fuerza draconiana interna, en la búsqueda de la liberación de las chispas atrapadas de divinidad Irreflexiva, pero sirve también como una instigadora que quema cada fundamento de la creación por medio de la intrusión del Fuego lunar a través de las puertas oníricas y es así considerada como una pirómana nocturna que quema las ramas del impulso reflexivo que se opone a su propia Qlipha. *Iatsathel* es la Archi-Daemon del Fuego de Dragón iluminante del Trono de Lilith y una fuerza que se esfuerza por la restauración de la visión del Dragón ciego, llevando luz dentro de los tuéneles de los puntos liminales del sueño y pesadilla, guiando a los electos del linaje de la serpiente, mientras que lleva un terror que consume a aquellos que no pueden comprender su iluminación debido a su ausencia de vínculos espirituales con el Elohim ha-Sitra Achra.



Quinto Emisario del nombre de Gamaliel

5 - Avvahel

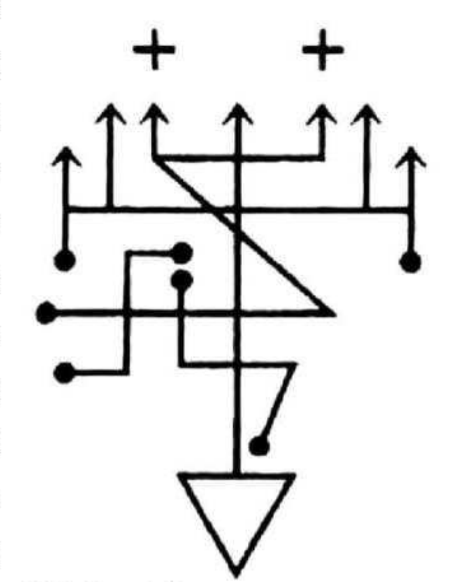
El quinto Emisario de Gamaliel es *Avvahel*, la deseosa de la Qlipha de los obscenos, quien es la fuerza irresistible de vientos de tormenta nocturnos suspirados por los placeres Irreflexivos, barriendo a través de los campos de sueños y atizando los Fuegos encendidos por los Emisarios anteriores a ella, elevando las pasiones flamantes sobre las Alas de Oscuros Deseos y a través de impulsos sin ley que se oponen a aquellos que pretende sostener y mantener la caída cíclica de Espíritu a través del útero astral en el reino de la materia grave, ella pervierte la conducta sexual natural para que sea manipulada para servir a la decadencia de la fertilidad maternal del fundamento Sephiróthico, así expandiendo la causa de Isheth Zenunim y su anfitrión de Súccubi, drenando de vuelta las chispas vitales que ella arrebata del mundo del hombre para alimentar a las serpientes del Otro Lado y adicionar combustible a las Llamas del Qliphoth. *Avvahel* es la Archi-Daemon del viento respirado por la reina lujuriosa de la luna negra y es así una tormenta seductora y dominadora de los deseos prohibidos del Trono de Lilith, elevando a los pocos que entienden cómo aplicar tales emanaciones para fortalecer la llama interna en la búsqueda de su unificación y elevación a través de su aspecto más externo, mientras apaga y arrebata la vida de todos los otros que no saben cómo cabalgar sobre tales vientos.



Sexto Emisario del nombre de Gamaliel

6 - Layilel

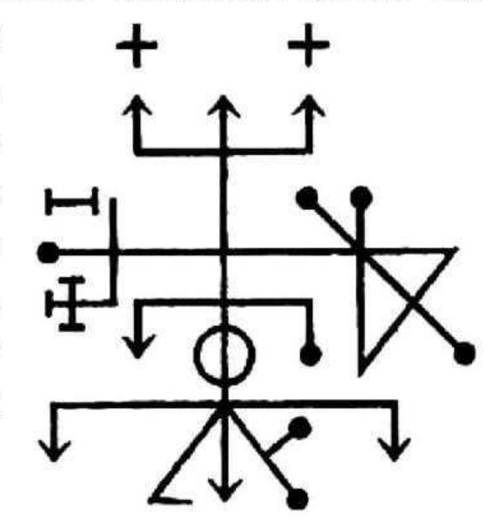
El sexto Emisario de Gamaliel es *Layilel*, la Nocturna de la Qlipha de los obscenos, quien es la fuerza nocturna de la luna negra que asciende y desciende sobre los vientos de la oscuridad para causar el ennegrecimiento en donde su sombra sea emitida o la Iluminación Liberadora en donde la claridad de visión sea obtenida por aquellos que poseen la visión nocturna necesaria para percibir su antorcha de la luna negra que ilumina a aquellos que podrían ver a través y más allá de las ilusiones de la Oscuridad Blanca y el impulso reflexivo, el cual ella eclipsa para ayudar a encontrar la Luz Negra dentro y fuera, y es así una traedora de oscuridad durante el día y de luz durante la noche, ocultando y revelado todos los misterios del útero embarazado de la oscuridad a aquellos que se atreven a caminar a través de sus fauces hambrientas. *Layilel* es la Archi-Daemon de la Noche de la Oscuridad Iluminante y los vientos ennegrecedores del Dragón que protege el Trono de Lilith, causando un descenso o ascenso hasta y a través de sus puntos de poder, ocultando y revelando todas sus bendiciones y maldiciones a aquellos sobre los que ella cae, elevando su luz concretizada por su noche propagadora, o cuando la luz fuese totalmente ausente solo consumiéndola en últimas, con su fuerza nocturna de terror y pesadilla Qliphothica.



Primer Emisario del nombre de Nahemoth

1 - Neqamahel

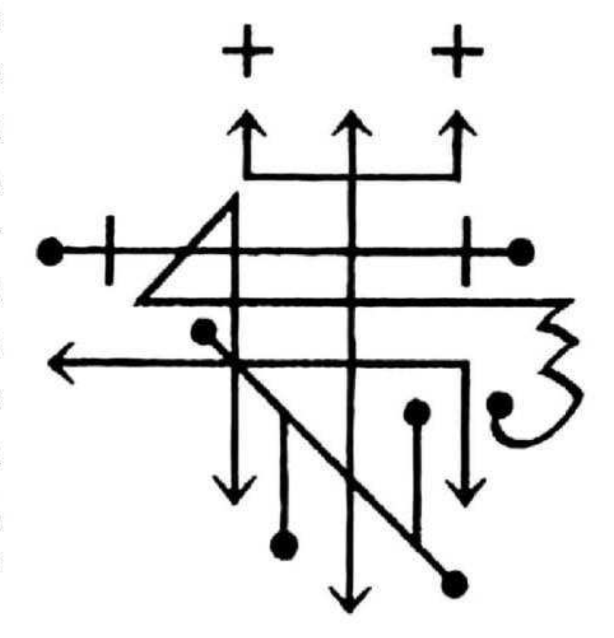
El primer Emisario de Nahemoth es *Neqamahel*, la vengadora de la Qlipha de los Lagrimaríos, quien es la fuerza iracunda de venganza insidiosa y de caída no predestinada que se levanta como una ola aplastante desde el mar de Muerte que inunda el Malkuth por medio de los puntos liminales entre ese reino y la tierra negra del Otro Lado, vengando los Espíritus de aquellos del linaje de la serpiente ahogados en las aguas amargas y en la sangre de su propio amado linaje Nephilímico asesinado durante el evento del diluvio, al causar disrupción disolviendo las estructuras limitantes y rompiendo las leyes de la naturaleza, envenenando a aquellos que no recibirían o que no podrían recibir su bautismo en las Aguas de la Muerte y el renacimiento y extinguiendo las Llamas de la vida que le pertenecen a aquellos que se cruzan en el camino de las olas desoladoras de su justa venganza, mientras que al mismo tiempo dentro de sus olas oscuras trae de vuelta algunos de los poderosos muertos en sus aspectos vengativos para que actúen como fuerzas invasoras del Sitra Achra. *Neqamahel* es la Archi-Daemon del Mar Chthónico de Muerte tomentosa dentro del inframundo que intersecta las partes inferiores de la Caída Malkuth más cercanas al lado Qliphothico del Tehiru y es una abridora de las puertas liminales ocultas del Trono de Nahema, otorgando una ruta para el ingreso y el egreso de los guerreros de la Luz Negra.



Segundo Emisario del nombre de Nahemoth

2 - Hamahel

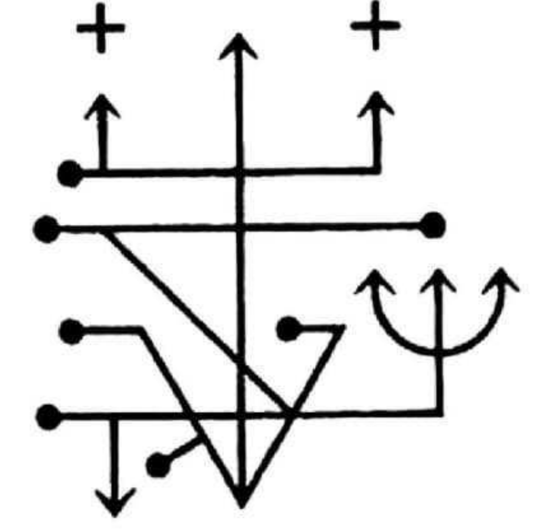
El segundo Emisario del Nahemoth es *Hamahel*, la Rugiente de la Qlipha de los Lagrimaríos, quien es la fuerza estridente que proclama la verdad y la sacralidad de la Irreflexividad al manifestarla en una forma adversa que empodera y guía al Geburim coronando la Causa de *Ain* sobre ambos lados del Tehiru, instruyendo y mostrando el sendero hacia la victoria al revelar los secretos y las debilidades del enemigo, poseyendo el poder para, por medio de su vociferaciones punzantes o atrocidades justificadas, llamar y vincular cualquier otro aspecto del Qliphoth y por medio de tales vínculos divulgar los puntos ocultos que pueden fortalecer su propia causa de rebelión y expandir la destrucción del orden limitante que se contrae sobre su esencia desde el lado del Sephiroth. *Hamahel* es la Archi-Daemon de todas las miradas ardientes perforantes del Trono de Nahema y es una convocadora de las esencias manifiestas de Tohu, Bohu y Chasek desde dentro del otro Qliphoth para añadir poder a sus propios avances en contra de los enemigos de las serpientes y empoderar y guiar a aquellos que escucharían, respondieran y siguieran su llamado.



Tercer Emisario del nombre de Nahemoth

3 - Mirshaathel

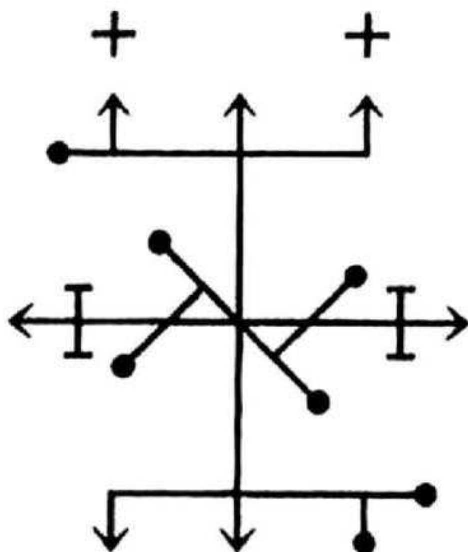
El tercer Emisario del nombre de Nahemoth es *Mirshaathel*, la malvada de la Qlipha de los Lagrimaríos, quien es la fuerza torrencial de aguas iracundas del caos y una hija del Qemetiel resurrecto dentro de la décima Qlipha y actúa como una precursora de la rebelión sin ley en contra de todas las fuerzas que resaltan el estancamiento que ata el Espíritu y es, como la Madre Qliphothica de los Raphaim, una rompedora Titánica de las formas Sephiróthicas, causando que se disuelvan por el sobre flujo del Espíritu que ella causa a donde quiera que invada e inunde con sus tormentosas emanaciones y es una expansora de las antiguas grietas entre los dos lados del Tehiru y es la provocadora de nuevas, dando paso a las esferas que buscan usurpar el reino y devorarlo con su luz Irreflexiva. *Mirshaathel* es la Archi-Daemon de las aguas de Tehom dentro de la tierra negra y es la esencia más primordial del caos del Trono de Nahema, dejando que sus emanaciones fluyan paralelas con, y en algún punto secreto crucen a, aquellos de los primeros Emisarios de su Qlipha, creando el mar dual y los entrecruces de la Muerte y el caos dentro del inframundo, fluyendo continuamente hacia y desde el punto más alto del árbol exterior, para fortalecer y elevar sus aspectos más bajos.



Cuarto Emisario del nombre de Nahemoth

4 - Atadel

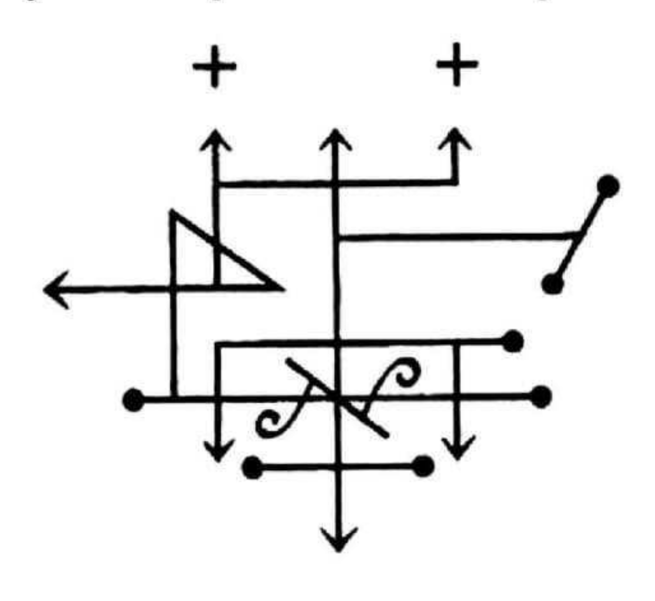
El cuarto Emisario del Nahemoth es *Atadel*, la Espinosa de la Qlipha de los Lagrimaríos, quien es la fuerza que restringe las esencias divisoras del eco silenciador de la primera exteriorización que en su estación dentro del lugar se opuso y se vinculó a Malkuth, en donde ella con sus Espíritus de Anakim obstruye la expansión de la Luz Reflexiva desde la entrada hacia su Lado del *Tehiru*, mientras que expande sus propios bordes adicionalmente hacia los puntos que intersectan para invadir el reino con la Irreflexividad respirada por el Dragón, así atizar las chipas que en el final se encenderán para quemar la totalidad de ese árbol ofensivo y regresar todo de vuelta al *Ain* sin *Sof*. *Atadel* es la Archi-Daemon del viento flagelando cortando y apuñalando todo lo que obstruye su expansión o que busca romper a través de sus propios límites establecidos y al igual que un Borde de Espinas esta en torno al Trono de Nahema, no limitando sus emanaciones sino en su lugar respaldando su enfoque y su expansión fortalecida mientras obstaculiza toda intrusión ofensiva.



Quinto Emisario del nombre de Nahemoth

5 - Tazazel

El quinto Emisario del nombre de Nahemoth es *Tazazel*, el talador de la Qlipha de los Lagrimaríos, quien es la fuerza violenta de la Tierra Negra levantándose en revuelta vehemente para abrirse paso a través de las barreras que se levantan entre los dos Lados del *Tehiru*, para manifestar los impulsos de los antiguos Espíritus de Athiel y vengar el Amalekim al cercenar las raíces y cortar las ramas del Árbol de la Vida, para que el Espíritu divino crucificado sobre él pueda ser liberado de la Reflexividad y mediante la eliminación de todas las formas manifiestas de sus pensamientos a través de la Irreflexividad, ser redimido ante la caída y regresar a la totalidad ilimitada de la Naditud completa del *Ain*. *Tazazel* es el Archi-Daemon de la emanación filosa y liberarte del Trono de Nahema, talando para elevar y destruyendo para liberar lo que está atado y es un abridor de los puntos ocultos de trascendencia y gnosis, coronando con luz negra a aquellos que pueden entrar apropiadamente mientras decapita a los profanos que no saben cómo y cuándo aproximarse a tales puntos liminales.



✠✠✠✠✠✠✠

Cuando se llega a las aplicaciones prácticas de los Sellos de los 60 Emisarios presentados dentro de este capítulo de nuestro Libro de Sitra Achra hay muchas formas a través de las cuales pueden ser empleados y activados dentro de la obra Qliphothica enfocada a poner al operador en contacto con ellos en la búsqueda del logro de sus bendiciones, maldiciones y las transformaciones no predestinadas que el tráfico con tales heraldos de la Luz Irreflexiva inevitablemente traerá.

Pistas hacia muchas de aquellas aproximaciones son dispersadas a través de este grimorio, y aquellos que posean el Ojo para ver, encontraran dentro y entre las líneas todas las instrucciones necesarias para alinearse a sí mismos en todos los niveles con las emanaciones de estos mensajeros de los Tronos Qliphothicos de los Reinos de Multiplicidad, pero ofreciendo algo más debemos agregar a aquellas instrucciones ocultas en la búsqueda del énfasis ciertos puntos relevantes que deben ser considerados, los cuales con esperanza, en unión con todo lo demás proporcionado este libro establecerá la perspectiva correcta desde la cual el núcleo fundamental de ciertas obras será visible y comprensible.

En conexión con esto, otro asunto que necesitamos tocar es el uso de los Undecágramas, a los cuales un próximo capítulo se les dará atención completa y serán explicados en detalle, pero mientras ese tema se relaciona en este contexto también a las obras de los Emisarios, es necesario en este punto temprano acercarse a este asunto.

Ya que hay diez Qliphoth sobre el Árbol de la Muerte también las legiones lideradas por sus Emisarios mayores son enumeradas en la misma cantidad, haciendo su correspondencia con el Undecágrama, siendo la estrella de once puntas, aparentemente complicada, pero ya que los Emisarios de Thaumiel están divididos entre ambos lados del Trono Dual de la primera Qlipha, con *Thaninel*, *Akzarel* y *Uazarel* perteneciendo al lado de Satán y actuando como los gobernantes de sus legiones y con *Ianahel*, *Abadel* y *Labbahel* del lado de Molok con el poder sobre la segunda legión de su Qlipha divida, dejando a *Mibdalahel* en el punto liminal al intermedio de los Tronos Gemelos de Thaumiel, siendo una fuerza conectada con el lado de Satán y el de Molok, gobernando una legión que sirve a la causa de ambos, la conexión de los Emisarios de los once puntos del Undecágrama es revelada.

El punto de Satán sobre el Undecágrama contiene las fuerzas de *Thaninel*, *Akzarel* y *Uazarel*, con la inclusión de *Mibdalahel* quien a su vez también se conecta con el punto de Molok, el cual posee las fuerzas de *Ianahel*, *Abadel* y *Labbahel*. Con este descubrimiento los Emisarios pueden ser alcanzados con efectividad mediante la aplicación correcta de la Estrella de Azerate de Once Puntos.

Con la aproximación hacia el descubrimiento y de la comunión con las esencias espirituales alcanzada por medio de los Sellos de los Emisarios y algunas de las otras formas simbólicas vinculadas que recorren su lado, lo que puede ser revelado es que: Esto implica un proceso cuádruple de activación que conduce a la manifestación y después a la internalización iniciática de sus esencias.

Este proceso sigue una formula HVHY de progresión sobre el sendero de ascensión desde Assiah hasta Atziluth, en la búsqueda de la interacción y comunión entre nuestro propio Espíritu y el del Emisario con y desde el cual el contacto y el empoderamiento es buscado.

Esta obra puede ser conducida en una forma menor o mayor, siendo la forma menor la de intentar enfocarse y manifestar los aspectos de la Luz de Emisario sobre un plano especifico que pertenece a uno de los cuatro mundos, mientras que la forma mayor de esta obra busca establecer contacto con el Emisario a través de la manifestación de todos sus poderes sobre todos los cuatro niveles de existencia y sus aspectos correspondientes del Alma, empleando todas las cuatro formas del Undecágrama dentro del establecimiento de un único rito conduciéndolas a su quinta forma trascendente, a la Quintaesencia y el núcleo del Espíritu, causando la forma más potente e íntima entremezclándose en la Esencia Anticósmica y algunas de las formas más potentes de empoderamientos Az-Azothicos obtenibles.

Pero por ahora será suficiente dar solamente un único ejemplo sobre el cual los astutos serán capaces de construir las obras más avanzadas respecto con aquellas ya han sido insinuadas. Como nuestro ejemplo trataremos la obra para la evocación de la Luz Negra de un Emisario para que se manifieste dentro de Asiah, para bendecir o maldecir y ungir con su esencia cualquier cosa que sea digna de su toque con su presencia Irreflexiva, como por ejemplo la de tal manifestación que fuese dirigida desde adentro del contexto de los ritos Qliphothicos de Consagración Fetiche o Talismánica y para dotar de Alma y de Espíritu.

La obra es dentro de estos ajustes iniciada por los procedimientos usuales tal como la apertura de las puertas, la fumigación del espacio ritual dentro de la mezcla de incienso correspondiente a la puerta que pertenece al reino del Emisario indicado y al establecimiento de los puntos generales de manifestación, por ejemplo al trazar y activar el Undecágrama de Assiah con el punto inicial de aquella Cabeza gobernante de Azerate y la Qlipha correspondiente con su Emisario y al cual pertenece el contacto deseado. Después de tales pasos primarios de establecimiento y activación del sello del Emisario se comienza de acuerdo con la escalera de HVHY.

I: En el primer paso, siendo el de Assiah: el Sello debe ser formado físicamente, al ser marcado, dibujado pintado o hecho manifiesto de alguna otra forma adecuada. Desde luego los elementos aplicados para esta manifestación de forma deben estar en armonía con la Qlipha a la que el Emisario pertenece y el Sello en si puede ser marcado directamente sobre el suelo o en el centro del altar y en el medio del Undecágrama establecido o pintado o de otra forma hecho visible, por ejemplo, sobre una pieza de papel o pergamino purificada y dedicada especialmente. En este punto el primer conjunto de Invocaciones debe ser dirigido al Emisario, delineando la razón de por qué se busca el contacto.

II: En el segundo paso, siendo el de Yetzirah: El Sello debe ser perfumado con una mezcla de incienso correspondiente con la Qlipha del Emisario o en algunos casos con tabaco cuando armoniza con la obra, como cuando los Emisarios de Golachab son llamados, con el humo de un cigarrillo fuerte, exhalado hacia los puntos del Sello para

conectar y penetrar por medio del Ruach cargado desde las alas del humo. El segundo conjunto de Invocaciones debe ser dirigido y se le pide adicionalmente al Emisario que atienda y preste ayuda en cualquier tarea que se necesite lograr.

III: En el tercer paso, siendo el de Briah: El Sello es asperjado con gotas de una libación de ofrenda adecuada, la cual también puede ser esparcida directamente desde la boca, enfocado el poder de la conciencia trascendente del Neshamah hacia él, conectando con su aspecto correspondiente y adicionalmente acelerando sus poderes. El tercer conjunto de Invocaciones y oraciones de la comunión es claramente delineado.

IV: En el cuarto paso, siendo el de Atziluth: Los Siete Puntos de Poder del Sello del Emisario son puestos en Llamas, mediante la ubicación de velas Negras purificadas, consagradas, inscritas y ungidas adecuadamente, poniéndolas y encendiéndolas sobre cada punto, despertando adicionalmente el poder del Señor y sumándose al establecimiento del contacto con la esencia completa del Emisario alcanzada a través de ello, dejando que las siete flamas se vuelvan el reflejo de los Fuegos de Chiah unificando nuestra propia fuerza primordial del ser con la de el gran Emisario sobre el cual este ritual de unión es establecido. Sobre las Siete Llamas el cuarto conjunto de invocaciones es recitado y ahora se le pide al Emisario que empodere completamente su Sello, y cause que su esencia imbuya sus formas ahora establecidas y activadas también en los puntos intermedios de los mundos y los dos lados del *Tehiru*. Mediante estos cuatro pasos se ha alcanzado al Emisario desde lo más bajo hasta lo más alto y con suerte se han causado suficientes vínculos para permitir la etapa final

del Llamado, la cual es el *quinto paso*, correspondiente al de Espíritu abarcando la totalidad de la obra y el aura otorgando ritualmente los medios finales para su manifestación no predestinada sobre este lado del Tehiru al derramar la *sangre* de un sacrificio adecuado sobre el sello.

Mientras que la sangre es esparcida sobre el Sello el ultimo conjunto de Invocaciones verbales completas es dirigido al Emisario, suplicando en el nombre de su cabeza gobernante de Azerate para que se manifieste y que los poderes convocados de esta forma estén junto a las diferentes herramientas del arte, como la campana y el incensario haciendo más fuerte su manifestación, y son dirigidos hacia los puntos deseados de concentración por el efecto de las varas, espejos, el cáliz, el cordón o mediante el establecimiento de un Kelim u otro receptáculo fetichista o talismánico sobre los puntos de las flechas del Sello del Emisario, sirviendo como las líneas de dirección para sus poderes manifiestos. De esta forma o de una similar, el Espíritu debe estar en comunión, ser cultivado y tener su Luz dirigida hacia el efecto deseado, con el Nombre del Emisario siendo cantado constantemente como la forma de sostenimiento de su manifestación interna y externa. Esta aproximación delineada, más se ha dado en forma secreta de lo que puede aparentarse, lo cual es algo que se hará evidente con cada paso dado hacia la Luz Negra, siendo en sí mismo un proceso facilitado y supervisado en todos los aspectos esenciales de los Emisarios de los Dragones del Otro Lado, siendo estos los Príncipes del Qliphoth, sirviendo y dando conocimiento de la Voluntad Irreflexiva de Azerate para aquellos que compartirían su causa.



Las 22 Letras Silenciadoras del Otro Lado

El creador estableció y ordenó su creación al concebir y exteriorizar las 22 Letras del Alfabeto, cada una siendo un poder cósmico principal a través del cual está fundamentado y sostenido todo lo que es y lo que será dentro de su creación.

Estas letras han sido descritas como las 3 Letras Madres, las 7 Letras Dobles y las 12 Letras Simples de la creación.

Aleph א, Mem מ y Shin ש son las tres Letras Madre. Aleph es la letra del Aire Primigenio, Mem es el Agua Primordial del Abismo y Shin el Fuego Divino. El Fuego que desciende desde lo alto del Aire hacia las Aguas oscuras del Abismo es una descripción de las primeras etapas de creación dentro del vacío Tehiru que la Luz Reflexiva causo con su rayo de Fuego creativo para que callera para generar formas estructurales para su pensamiento.

Beth ב, Gimel ג, Daleth ד, Kaph כ, Peh פ, Resh ר y Tav ת son las siete letras dobles.

Beth es la letra de Mercurio, Gimel la de la Luna, Daleth la de Venus, Kaph la de Júpiter, Peh la de Marte, Resh la del Sol y Tav la de Saturno. Las Letras Dobles representan la atribución dual basada en sus dos formas de exteriorización:

Uno siendo dócil y el otro firme. Así ellas manifiestan las 7 polaridades que pueden ser vistas como los aspectos negativos y positivos de los poderes Planetarios o como las tenciones Polares dentro de la creación como la vida y la muerte, la paz y la guerra, la sabiduría y la ignorancia, la riqueza y la pobreza, la gracia y la indignación, la fertilidad y la esterilidad y el dominio y la subyugación. Estas Siete Letras también están conectadas a los siete días del proceso de creación, los siete cielos y las siete tierras y todas otras estructuras fundamentales séptuples de existencia cósmica.

Heh ה, Vav ו, Zayin ז, Cheth ח, Teth ט, Yod י, Lamed ל, Nun נ, Samekh ס, Ayin ע, Tzaddi צ y Qoph ק son las doce Letras Simples y están conectadas con los 12 Signos del Zodiaco, los 12 meses del año, los 12 órganos del hombre; las manos, los pies, los riñones, el bazo, el hígado, la bilis, los genitales, el estómago y los intestinos, pero también los doce atributos de la vista, el escucha, el habla, el discurso, el gusto, el placer, el trabajo, el movimiento, la ira, la alegría, la imaginación y el sueño.

Juntas las 22 Letras del Alfabeto se convirtieron en las ramas que contenían y conectaban los 10 Sephiroth y constituían como un todo el Árbol de la Vida.

La Luz Irreflexiva en Sitra Achra, después de haber asumido el pensamiento de oposición en la búsqueda de reintegración de vuelta a la Totalidad/Nada, reflejó el proceso de creación para crear su antítesis y traer su aniquilación, así cada Letra exteriorizada por el creador era contrarrestada por su imagen reflejada e invertida en el Otro Lado dando paso al Árbol de la Muerte y sus 22 senderos.

Cada Letra del Alfabeto de Sitra Achra actúa como una *silenciadora* de los sonidos exteriorizados para causar la creación cósmica y es así la base del Alogos y del Qliphoth, presagiando Muerte en lo que hace eco dentro de los Abismos de la Gran Profundidad.

Las siguientes son las descripciones de las 22 Letras de la Luz Irreflexiva, los poderes mágicos de su Daemon y el Sello por el cual se debe acceder a estos poderes, entrar o simplemente que permiten invadir nuestro lado maldito del *Tehiru* para expandir la causa sagrada del Otro Lado.



Aleph (Buey) **– 1 – a- Aire- El Loco – Sendero 11**

El Qliphoth de Aleph es la emanación de la voluntad divina para causar dualidad para lograr la unidad dentro de la Nihilidad, mostrando los dos puntos del Yod Inmanifiesto primordial en manifestación siendo dividida y estancada arriba y abajo del borde establecido entre ellos y es una letra que en posicionamiento superno pertenece a Thaumiel. Los tres elementos y secciones de la forma de esta letra también pueden ser relacionados a su manifestación de las esencias de Tohu, Bohu y Chasek y es por lo tanto un vínculo entre la primera manifestación de la luz Irreflexiva y es una fuente Inmanifiesta uncida en su altura aun hacia el Ain. El Aleph de Sitra Achra es el aliento de la luz Irreflexiva emitiéndose en orden de vivificar su anti-creación, es el espíritu dual inflamado cargado sobre el viento del silencio manifestando el Alogos de Satán y Moloch hacia y dentro de la esfera de Beelzebub sobre el árbol de la Muerte. Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la adivinación y la meditación, el don de la profecía obtenido por medio del silenciamiento de los pensamientos y la Gnosis obtenida por medio del establecimiento de la Irreflexividad, pero también el del aprovisionamiento de alma los ídolos y talismanes por medio del aliento. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Aleph:

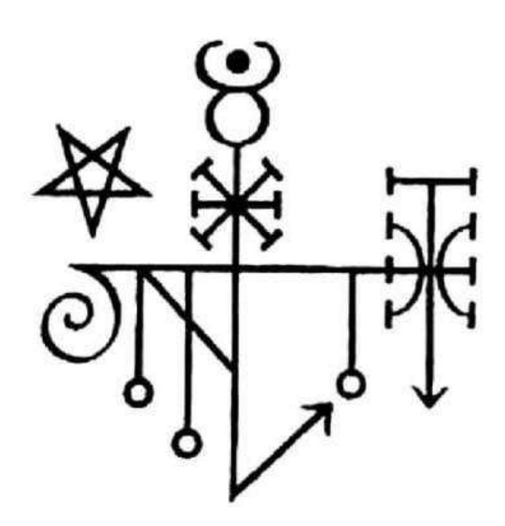


Beth (Hogar) **– 2 – B – Mercurio – el Mago – Sendero 12**

El Qliphoth de Beth es el hogar de la Muerte y el caos dando paso a la inmortalidad del No-ser. Es la fuerza mercurial de transformación, conversión y evolución hacia lo Inmanifiesto, por medio de las etapas de destrucción de las estructuras limitantes.

El Beth de Sitra Achra es el templo de Satán y Moloch abriendo sus puertas y manifestando su potencial carente de leyes para convertirse en más de lo que podría ser retenido por medio de las limitaciones cósmicas del ser dentro de la esfera de Lucífugo Rofocale.

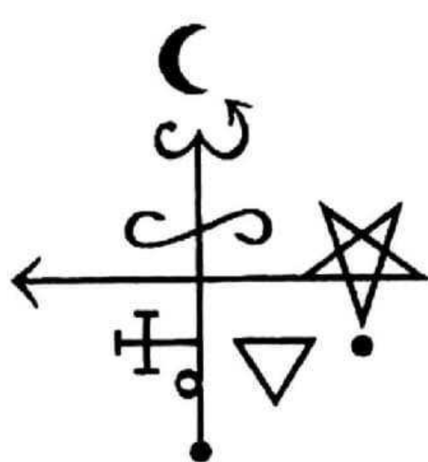
El poder mágico del Daemon de esta letra es llevar Muerte a donde hay vida y vida a donde hay Muerte y puede por lo tanto servir a las prácticas de necromancia, curación y maldición y puede garantizar el conocimiento prohibido concerniente a los misterios que gobierna relacionados con la superación de limitaciones e ilusiones de las leyes de la vida y la Muerte. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Beth:





Gimel (Camello) **3 – G – Luna – La Sacerdotisa – Sendero 13**

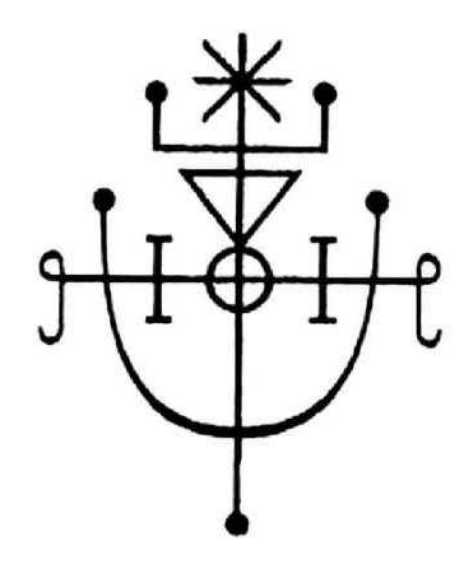
El Qliphoth de Gimel es el camello viajero del desierto del abismo que hace posible la unión de los tres soles Negros de Sitra Achra, uno siendo la esfera de Thagirion, el otro el del sol coronado del árbol de la Muerte como su Zenit de la primera Qlipha y el tercero siendo el sol oculto liminal de la sombra iluminante de Daath en donde las semillas del árbol del conocimiento por Satán fueron sembradas, en este Otro Lado no bloqueando el treceavo sendero como lo hace sobre el árbol de la vida sino en su lugar abriendo el punto para las fuerzas invasoras que quemaran el árbol del Sephiroth con los rayos Negros iluminantes de la Luz Irreflexiva. El Gimel de Sitra Achra es el canal lunar a través del cual las fuerzas solares de Sitra Achra están conectadas y son manifiestas, más visiblemente dentro de las esfera de Belfegor y como una emanación de la esencia que está completamente manifiesta y entronizada dentro de Gamaliel y es también un vehículo secreto para la manifestación del Nachash sagrado una vez personificando a Samael y a Lilith. Los poderes mágicos del Daemon de esta letra con la pacificación, la provocación de ira y la causa de guerras, el vínculo de corrientes astrales con solares, el avivamiento de sombras astrales, sueños lucidos y proféticos y causar pesadillas llevadas por los muertos conjurados. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra de Gimel:



ד

Daleth (Umbral) **4 – D – Venus – La Emperatriz – Sendero 14**

El Qliphoth de Daleth es el umbral de las fuerzas del caos que causan iluminación paradójica por medio de la oscuridad, conectando la base de la triada Qliphothica superna y actuando como el útero y la base de su manifestación y fundamento. Es la puerta que la gran serpiente abrió para atacar la cuarta emanación original de la Luz Reflexiva e invadir la Daath edénica que una vez cubría la Puerta del Abismo. El Daleth de Sitra Achra es el útero venusiano de las serpientes que reciben la luz Irreflexiva del Tohu y el Bohu, para dar a Luz, dentro del Chasek de la Qlipha de Lucífugo, a la caótica Luz oscura con la cual iluminaran y combatirán al estasis de su contraparte Sephiróthica. Es también la puerta que se abre a los misterios de la anti-creación, emitiendo el Vino Envenenado del Dragón otorgando sabiduría o locura y Muerte, dependiendo de quién o qué tome parte de él. Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la entrada y salida de espacios cerrados, la obtención de revelaciones o la provocación de ilusiones engañosas, la emisión de enamoramiento encantado y todas las prácticas de Filtro provocando agitación de los destinos personales forzados por su contraparte Venusiana. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Daleth:



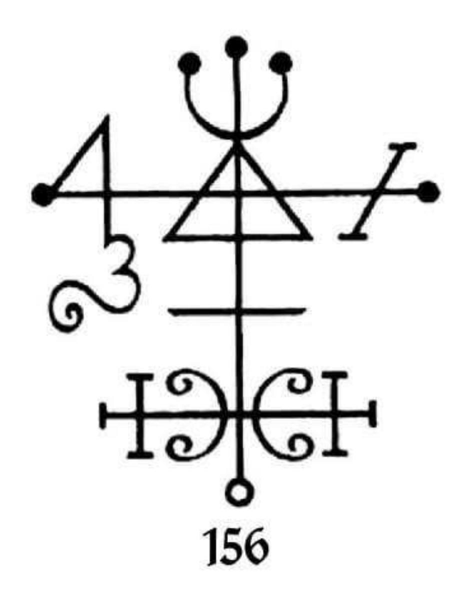


Heh (Ventana) **5 – H, E, - Aries – Emperador – Sendero 15**

El Qliphoth de Heh es la ventana del espíritu a través de la cual todo lo que está oculto es visto y la luz y el Alogos de la divinidad es emitido o recibido, proclamando el silencio que grita del impulso irreflexivo y manifestándose dentro del punto solar que emite su sombra en el interior y recibe su luz, así garantizando la sabiduría presidencial de Bohu desde adentro de Aogiel hacia las auroras captando los rayos Negros de Thagirion.

Mediante el Heh de Sitra Achra se dan a conocer la contraparte de las estructuras que preservan el cosmos y el sendero a seguir, entendiendo y manifestando sus corrosivas esencias liberadoras carentes de formas y de leyes, hechas visibles y claras.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la clarividencia, la telepatía, el hallazgo de lo que está perdido o está oculto de la vista, provocar ceguera, otorgar invisibilidad y ayudar a la consagración y el empoderamiento de fetiches y talismanes mediante la marcación (impresiones de Voluntad hecha visible mediante el poder solar del Fuego). El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Heh:



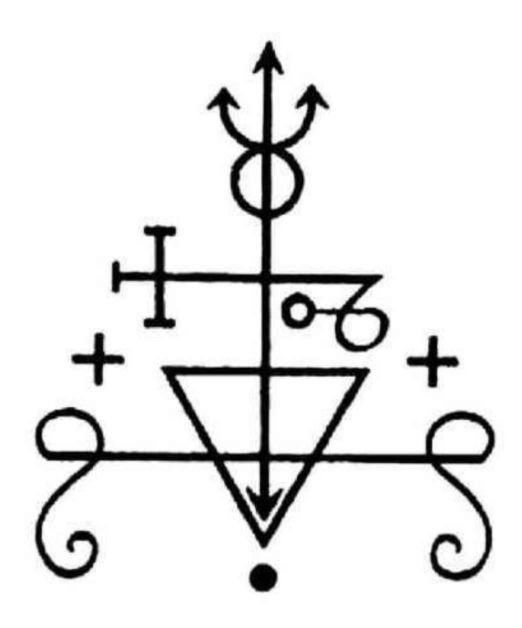
ו

Vav (Clavo) **6 – V,U,O Tauro – Sumo Sacerdote – Sendero 16**

El Qliphoth de Vav es el clavo fijando la idea del impulso irreflexivo del silencio, contrarrestando la palabra del creador como el enfoque a través de su reverso séptuple y aniquilando, estremeciendo hasta la destrucción la firmeza de la creación y así liberando lo que su contraparte cósmica mantendría en su lugar.

Mediante la Vav de Sitra Achra el clavo que crucifica el espíritu sobre la cruz de materia es removido y la sabiduría de la divinidad Irreflexiva es sumergida en el espíritu de aquellos que pueden dar la bienvenida y recibir sus estocadas.

El poder mágico del Daemon de esta letra es el de agudizar la mente y dirigir el poder enfocado de los pensamientos hacia la manifestación o el desvanecimiento de las formas manifiestas, atar o liberar lo que une, causar separación, Clariaudiencia, encantamiento por los conjuros expresados, causar fijación o desvanecimiento de la obsesión. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Vav:





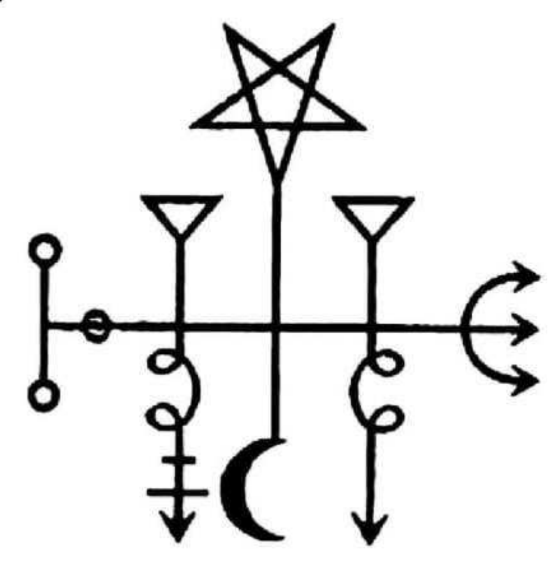
Zayin (Espada) **7 – Z – Géminis – Amantes – Sendero 17**

El Qliphoth de Zayin es la espada del Dragón partiendo en dos y estableciendo la dualidad dinámica en donde la singularidad estática de otro modo reinaría y es la abridora del útero cerrado que da nacimiento a las serpientes gemelas o bicéfalas de Sitra Achra, manifestando el polo oculto y negativo de Satariel dentro y a través del polo solar de Thagirion. La espada del Zayin Qliphothico es el arma de sacrificios que rompe la esencia y que al hacerla dual, establece su tensión de polaridad necesitada para su conversión dinámica, así actuando como la daga de sacrificios de martirio para la cual resume formas solo para erradicar las limitaciones de todas las formas. El Zayin de Sitra Achra es un arma para establecer oposición y la superación de opositores, pero es al mismo tiempo la fuerza fálica que une mediante sus poderes penetrativos los opuestos en dichoso congreso. Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son el causar discordia y separación entre enemigos, la unificación de lo que ha sido dividido, la apertura de senderos cerrados, causar multiplicidad y división reflejante, los poderes de bilocación al dividir el punto focal de nuestra manifestación, la superación de las ilusiones egoístas de individualidad hecha de arcilla, la provocación de atracción sexual o espiritual y el poder de distinción clara entre el sendero de la victoria. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Zayin:



Cheth (El Cerco) **8 – Ch – Cáncer – El Carro – Sendero 18**

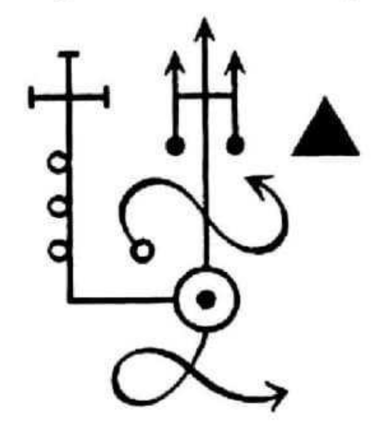
El Qliphoth de Cheth es el cerco que encierra como un contenedor que necesita ser cultivado y enfocado para hacer que crezca en senderos no predestinados y rompa las limitaciones del destino cósmico condensado y contenido en su interior por la contraparte Sephiróthica. Es el cerco abierto en donde y en el que se necesita disolver, diluir o extraviar y en un borde cerrado cuando y en donde necesita proteger, mantener unido y coagular las fuerzas que ayudan en su causa de liberación. La Cheth de Sitra Achra es un grial de Satariel y un crisol de Golachab simultáneamente manteniendo las aguas frías y negras del Lucífugo Saturnino y la cabeza marciana y el Fuego iracundo de Asmoday, en su punto zodiacal liminal, manifestando la voluntad de la luz Irreflexiva dentro de aquellos que como tal pueden recibir y contener su esencia paradójica. Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son el de trascender límites, la ruptura de las defensas de enemigos, proteger en contra de intrusión física, astral, mental y espiritual, empoderamiento de todos los hechizos de ligadura, sobreponer las limitaciones mentales y el establecimiento o el rompimiento de las limitaciones mágicas. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Cheth:





Teht (La Serpiente) **9 – T – Leo – La Fuerza – Sendero 19**

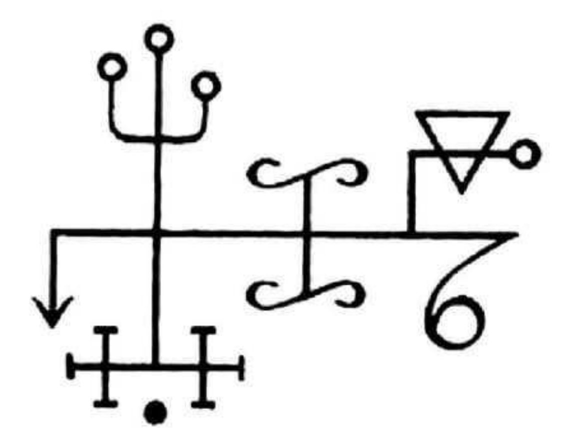
El Qliphoth de Teth es el reflejo de la astuta serpiente superna que ha golpeado desde abajo del árbol del conocimiento para esparcir y empoderar su luz dentro de las estructuras de su lado ofensivo y es como un poder de sabiduría, fuerza, regeneración, revuelta y liberaciones, llevando los impulsos de la corona de los dragones desde su punto receptivo de manifestación hacia y a través de su punto de activación dinámica y entendimiento marcial. El Teth de Sitra Achra es la serpiente feroz empoderada por la polaridad sexual de los polos que la conectan con el árbol de la Muerte despertando y añadiendo su flama adonde quiera que pueda penetrar para causar transformación sin ley liberando la esencia Irreflexiva de los pensamientos que atan y las leyes restrictivas. Esta serpiente, descrita en la forma de la letra que la representa, también puede ser visualizada correctamente como una víbora bicéfala o como el Ouroboros que ha dejado ir su cola para contrarrestar el cierre del círculo cósmico y el establecimiento de limitaciones espirituales. Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la revelación de secretos, la liberación de los cautivos, la entrega de sabiduría y poder prohibido, rejuvenecimiento y revitalización de la fuerza feroz interna, comunicación con espíritus mediante dl poder de la lengua hendida/discurso y logro, y trabajo de elixires benéficos y maléficos fundamentados sobre venenos. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Teth:



י

Yod (Mano) **10 – I,Y, J – Virgo – Ermitaño – Sendero 20**

El Qliphoth de Yod es la mano del gran desvanecedor destruyendo lo finito formado y restaurando lo infinito sin forma, quemando como una llama de la esencia primordial del lado izquierdo del Ain Sof y es una semilla que ha dado vida y poder a las formas de todas las otras letras del alfabeto que contienen la forma de Yod dentro de sí mismas y al mismo tiempo está reflejando el número 10 de las emanaciones del alfabeto cósmico que conserva en su esencia el poder de los 11 manifiestos por su acto de antítesis que refleja coronando y luchando por la Totalidad de la Nulidad (10+10=20=2=1+1=11=1-1=0) y es en su núcleo también una representación primordial del espíritu feroz de los Dragones del Qliphoth que se manifiestan como la Llama Negra Interna y Externa. El Yod de Sitra Achra es un poder que desata cada alma de su posición predestinada en la que sobre el lado cósmico regula y limita su conversión, por la adición de la llama del espíritu quebrantador de Kelim que causa a través de la manifestación de los impulsos de Gash Khalah hacia y a través de Thagirion. La obra del Tetragramaton iniciada por su contraparte cósmica es revertida y desecha por esta letra feroz del alfabeto de la luz Irreflexiva. Los poderes mágicos del Daemon es esta letra son empoderamientos At-Azothicos del espíritu, la iluminación del Self llevando más allá de los oscuros confines del destino, la concesión de dominio, supremacía y dominación, destrucción y purificación mediante el Fuego, el fortalecer la verdadera voluntad y el levantamiento de la llama negra del Sitra Achra, tanto a dentro como afuera. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Yod:





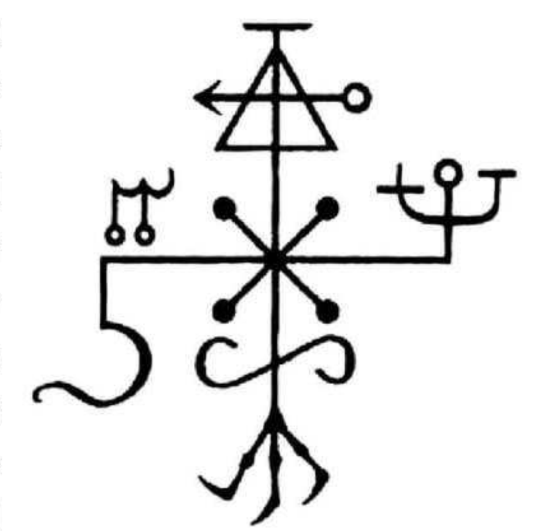
Kaph (Palma de la Mano) **20 – K – Júpiter**
Rueda de la Fortuna – Sendero 21

El Qliphoth de Kaph es la palma de la mano abierta del dador y el removedor de bendiciones, una fuerza de acuasalidad filtrando el flujo del no-ser para causar las manifestaciones necesarias como fundamento para la victoria y la conquista del Otro Lado, perturbando el *statu quo* por las olas de la evolución y la revolución, liberando que es contenido y limitado por las estructuras cósmicas de su contraparte, revirtiendo la moneda del destino lanzada sobre la palma de la mano de la oportunidad, causando cambios y revueltas no predestinadas. El Kaph de Sitra Achra es una fuerza sin ley de caos que da nacimiento a la Miríada de posibilidades que derroca el mandato tiránico de la *Heimarnene* Demiúrgica de YHVH, abriendo nuevos senderos y posibilidades que llevan más allá y sobre lo que fue dictado por el cruel destino así sirviendo a la causa de la ausencia de leyes primordial del espíritu. Los poderes del Daemon de esta letra son la obtención de riquezas de los pobres y la ruina de los ricos al revertir los flujos de la oportunidad y la fortuna, el derrocamiento de los gobernantes, la elevación de los Tronos de poder, la adquisición de aquellas cosas que de otro modo estarían fuera de alcance, la obtención de suerte en el juego y la obtención de autonomía. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Kaph:



Lamed (Aguijada de Bueyes) **30 – L – Libra – Justicia – Sendero 22**

El Qliphoth de Lamed es la aguijada de bueyes removida para regresar la esencia domesticada de la fuerza primordial de vuelta a su etapa salvaje y fundamentalmente ilimitada gravitando naturalmente de vuelta y hacia su no-ser irrestringido en Nihilidad Irreflexiva. Es un poder feroz de agresión marcial que manifiesta sus Llamas liberadoras a través del Sol Negro para desgarrar las escalas cósmicas de la justicia corrupta e instalar en su lugar la ausencia de leyes que garantiza libertad del caos para todos. El Lamed de Sitra Achra es el poder que muestra las leyes de creación como ilusorias al falsear la mentira de la verdad, mostrando todos los conceptos cósmicos de la verdad, la ley y la justicia como nada más que falsedades que sirven solo para restringir el espíritu dentro de las estructuras de la casa-prisión de la luz diluida del creador reflexivo. Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la atadura de los reforzadores de ley, victoria en la corte al causar confusión, la protección de los desterrados, la liberación de los prisioneros o de aquellos que de otro modo son mantenidos cautivos en el nombre de la justicia, exponer y distraer hipócritas, causar anarquía al socavar las estructuras gubernamentales y el derrocamiento de líderes políticos y religiosos. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Lamed:



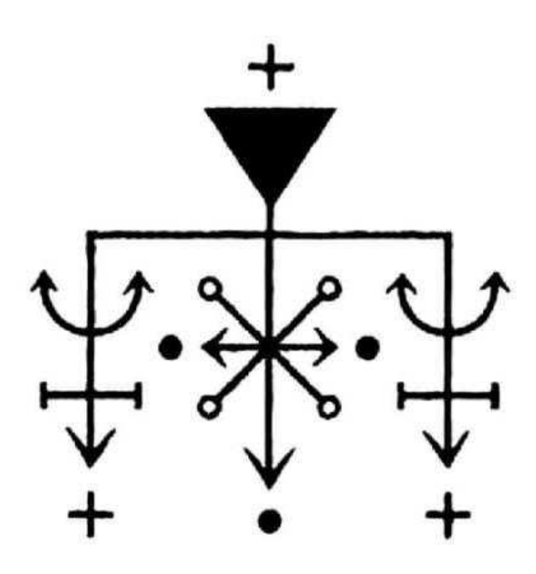


Mem (Agua) **40 –** (Valor de la Forma Final: **600**) **M – Agua**
El Colgado – Sendero 23

El Qliphoth de Mem es de las Aguas del abismo primordial y un mar caótico de potencial ilimitado que causa que todas las formas estáticas que restringen su flujo se ahoguen y disuelvan en sus profundidades negras. Es una fuerza que revierte el flujo cósmico natural de energía menguando en formas y en su lugar estableciendo ausencia de formas en su despertar inundante y liberando así el espíritu de los confines de los recipientes restrictivos causando que se desborden o rompan debido a la presión At-Azothica que causa. El Mem de Sitra Achra, teniendo su lugar sobrenatural, en su papel como una de las tres letras madre, la Qlipha de Lucífugo, es el flujo siempre cambiante de la voluntad Irreflexiva no restringida por el destino, buscando su entendimiento al fluir a través de los incontables desvíos no predestinados causados por los impulsos del Otro Lado, rompiendo las barreras cuando su sendero se viese bloqueado por las limitaciones de la naturaleza así haciendo su propio canal auto-creado de vuelta hacia la fuente de divinidad ilimitada por la voluntad del creador cósmico.

Es un agua paradójica percibida como feroz y venenosa desde la perspectiva tenida por su contraparte cósmica, estableciendo sobre el árbol de la Muerte un sendero que conecta las Llamas de Asmoday con el veneno de Adramelek dentro de sus torrentes arremolinándose creando un elixir de Irreflexividad que disuelve las formas.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la hidromancia y todas las formas de Escrutinio, el *Ars Veneficum* por medio de tinturas e infusiones, el desbloqueo de senderos cerrados, el causar ahogamientos, rituales de limpieza para el exorcismo de influencias no deseadas, el causar tormentas y levantamiento mares, la evocación de los espíritus del abismo acuoso y la Apertura de sus Puertas que conducen desde y hacia su Lado del *Tehiru*. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Mem:





Nun (Pescado) **50** (Valor de la Forma Final: **700**) **N**
Escorpio – La Muerte – Sendero 24

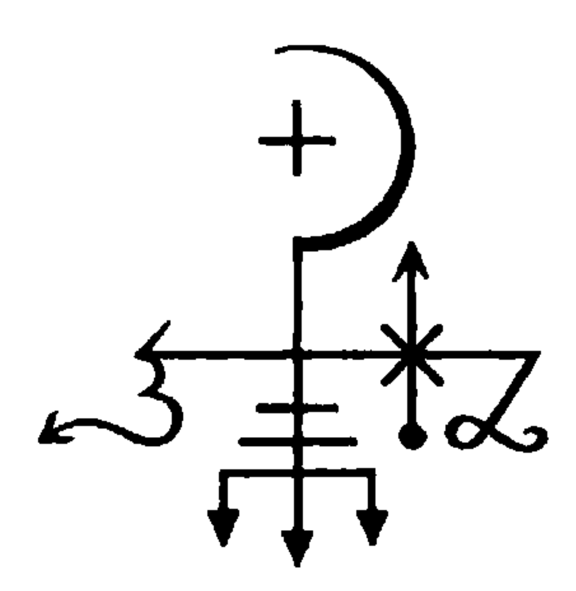
El Qliphoth de Nun es el pez que nada a través de las aguas de la Muerte brotando desde la apertura entre los puntos solares de resurrección a través y devuelta desde el punto de liberación del alma, en donde los muertos sagrados toman vuelo como los cuervos esparciendo sobre el diluyente mar de Muerte de limitaciones hacia el alba de deificación, sin alguna intención de regresar de vuelta a su Encarnación/Encarcelación cósmica.

Aquí esta estacionada la Muerte de dios, el Mavethel, dentro del mar de los muertos que ensombreciendo por la luz negra del sol Qliphothico que corona e ilumina desde atrás, causando manifestación mortal dentro de la esfera de Venus en donde Qayin y su esposa-gemela se vuelven uno, gobernando en el Trono de Baal de Muerte que conduce a la resurrección.

El hijo del Nun de Sitra Achra, portando la luz Irreflexiva del sol, es así el Messiah que engendró el linaje del primer dador de Muerte como el resultado bendito de la inundación del útero de Eva en la Daath Edénica por la semilla feroz de la gran serpiente, congregada dentro de los jardines de la venus del Otro Lado.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra están conectados a la maldición mortal, necromancia, la evocación de las almas de los muertos, el envenenamiento astral, los ritos fúnebres enfocados a la liberación de los espíritus de los muertos desde las ramas constrictivas del Árbol de la

Muerte, la cultivación de los poderes de la Muerte no predestinada/siniestra y la obtención de Gnosis Necrosófica. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Nun:





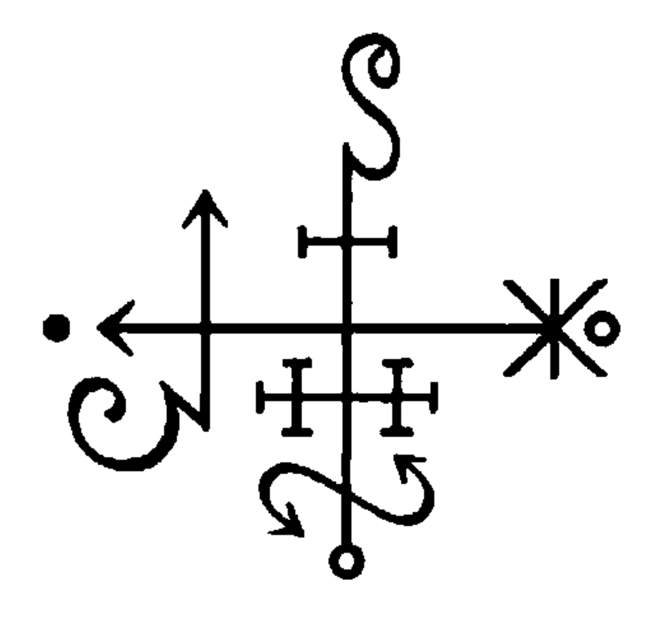
Samek (Soporte) **60 – S – Sagitario – La Templanza – Sendero 25**

El Qliphoth de Samekh es el Soporte de apoyo que vincula y respalda la unión creativa entre las fuerzas solares y lunares de anti-cosmos que causa su expansión sinérgica mediante la circulación de la fuerza regenerativa hacia atrás y hacia adelante entre los puntos de manifestación creativos y formativos de Sitra Achra, elevando a los caídos a un estado de ascensión dorada mientras busca inclinar y hacer caer lo que su rama opuesta pretende respaldar en su lado opuesto del Tehiru, así siempre buscando eclipsar a aquellos que alcanzan elevación al rendirse ante el creador y en lugar levanta y eleva a aquellos que lo desafían.

El Samekh de Sitra Achra ayuda al escape de la caída cíclica del renacimiento y en su lugar eleva la chispa dentro del alma astral de vuelta al noble refinamiento mental y de pureza mientras al mismo tiempo infunde la esfera astral con la luz que motiva tal asenso de regreso. El techo de la caza de la vida mantenido en lo alto por el aspecto cósmico de esta letra es desgarrado por su sombra Qliphothica, removiendo con ira la estaca y dejando la declinación de la letra Sephiróthica dando paso a su propio pilar de fuerza viril siendo emitida desde Belfegor hacia Lilith y desde Lilith de vuelta hacia Belfegor.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son el aumento de la llama que arde debajo de la punta de la columna, la provocación de la atracción sexual entre hombre y mujer, la trasmutación de energía sexual en el elixir de la

resurrección y elevación de los Muertes, la manipulación vampírica de corrientes sexuales en la búsqueda de la reposición de la propia fuerza vital o canalizar directamente tales corrientes hacia el Qliphoth, la provocación de impotencia y la concesión de virilidad. El siguiente es el sello del Daemon de la letra Samekh:





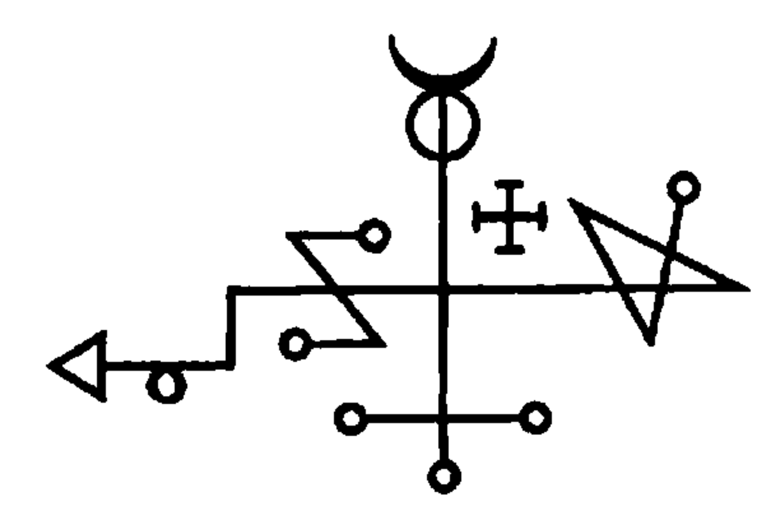
Ayin (Ojo) **70 - O, Ng – Capricornio – El Diablo**
Sendero 26

El Qliphoth de Ayin es el ojo que todo lo ve del Dragón y el Ayin de Ain, el Ojo de la Naditud, llevando aniquilación a todas las cosas que ve que causan separación del Inmanifiesto ilimitado mediante la preservación tonta de las estructuras limitantes del pensamiento caído. Es el ojo Negro de la serpiente que ve a través de todas las ilusiones y otras apariciones que atraviesan sus miradas penetrantes en el núcleo-esencia de todas las cosas, rebelando todas sus verdades y valores internos.

El Ayin de Sitra Achra es el ojo del diablo como el opositor al creador y como tal a todo lo que YHVH considera como bueno para sus ojos, y rélvela por la verdadera perversidad malvada de restricción que es y se esfuerza por detectar las formas a través de las cuales tal perversidad puede sobrepasarse y ser eliminada. Como el ojo de Belfegor mira hacia lo que busca emitir sus rayos e iluminar con Luz Negra, mientras que como los ojos sobre la cola de pavo de Adramelek sirve como el contemplador de las verdades más altas vistas a través de la Muerte del ego, contemplando desde la perspectiva del Self divino despertado por la inmolación de la debilidad por medio del sacrificio de entrega y la trasmutación del veneno en el elixir de vista de espíritu limpio.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la obtención de formas más altas de clarividencia permitiendo visiones de Sitra Achra, el poder de maldecir a través del Ojo

Malvado, la exposición de ilusiones y mentiras, el hallazgo de senderos y tesoros ocultos, el deslumbramiento del enemigo y la restauración de la vista del ciego, otorgándole una oportunidad para encontrar sus caminos fuera de la oscuridad blanca en la que han sido confinados. El siguientes es el Sello del Daemon de la Letra Ayin:





Peh (Boca) **– 80** (Valor de la Forma Final: **800**) **P – Marte**
La Torre – Sendero 27

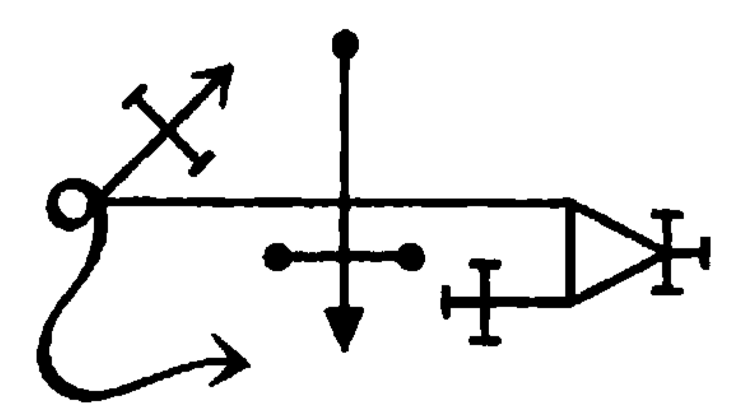
El Qliphoth de Peh es la boca del Dragón de la luz Irreflexiva emitiendo el Alogos con la intención de destruir con silencio carente de palabras, lo que la palabra como tal ha forjado y actúa como una feroz mandíbula abierta que consume la vida finita para re-establecer, por medio de la Muerte la verdadera inmortalidad de la esencia divina más allá de las limitaciones de la existencia cósmica.

Es la boca de la Muerte en si respirando para el incremento de espíritu de la sombra de Venus hacia la copa llena de veneno conservada por los guardianes de su puerta dentro de la Qlipha del veneno de dios, otorgando una maldición y una bendición a aquellos que se atreviesen a entrar en su sendero y escalar sus ramas sobre el árbol de la Muerte.

El Peh de Sitra Achra devora el sol y trae luz y vida al reino de la Muerte, al disminuir el poder de su opuesto Sephiróthico así drenando la luz emitida hacia la personalidad más baja de su letra reflejada y ayuda al ascenso en lugar del descenso del espíritu, sirviendo a la causa de la elevación acósmica y el regreso de todo de vuelta a la nada Divina.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son el silenciamiento de los enemigos y de la propia mente en la búsqueda de victoria marcial o la obtención de gnosis liberadora, el recibimiento de fórmulas mágicas en formas carentes de palabras, el entendimiento de lenguajes extranjeros, el devorar la fuerza vital de otros y la

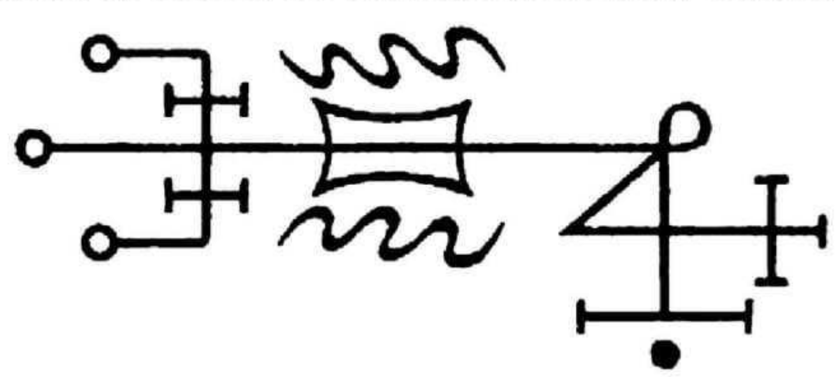
transmutación Qliphothica de tales energías consumidas, el poder para maldecir mediante las palabras y de curar por medio del humo y el aliento exhalado. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Peh:





Tzaddi (Anzuelo) **90** (Valor de la Forma Final: **900**) **Tz - Acuario – La Estrella – Sendero 28**

El Qliphoth de Tzaddi es el anzuelo del letal pescador de almas que habitan las aguas astrales emitiéndose hacia y de vuelta al Mar de Luna, arrebatando las almas atrapadas por su contraparte cósmica, no en la búsqueda de su destrucción sino de su salvación del descenso espiritual con el que son afligidos en su estado sumergido causando la gravitación hacia el reino de la materia bajo las Aguas de la Luna. Es un poder que eleva los astrales más bajos a su rango vibratorio más alto, lo cual lleva su esencia más cerca a la ausencia de forma, así sirviendo a la causa del sendero de HVHY hacia el ascenso a través de la inversión. El Tzaddi de Sitra Achra es una letra que puede entender su propio poder a través de Num desde Mem y así elevándose a sí misma, y que puede atrapar y constituir con las dos letras una triada secreta de Sacrificio, Muerte y Ascenso trayendo y elevando las chispas divinas atrapadas dentro de los espacios más bajos del Tehiru. Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la seducción, el encanto y la dominación, la exposición de la falsedad, el control sobre las acciones de otros, la obtención de conocimiento de mediante las mentes soñadoras de otras personas, la recolección de lo que ha sido olvidado, el atrapamiento de muertos oscuros y el regreso de fugitivos. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Tzaddi:



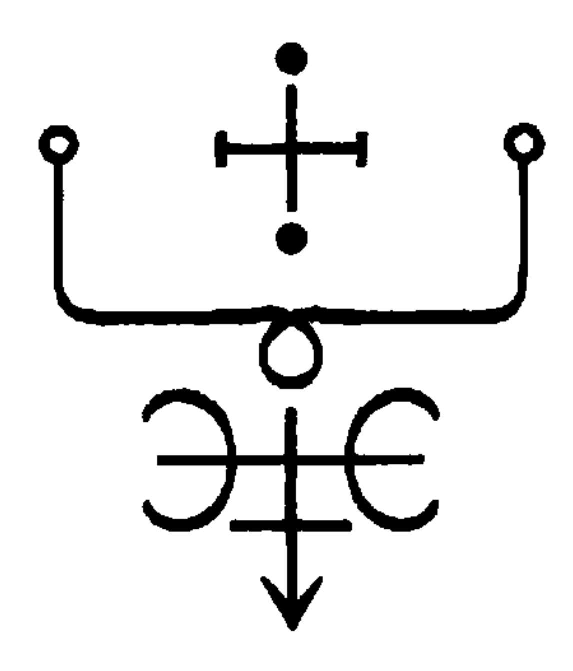


Qoph (La Nuca) – **100** (Valor de la Forma Final: **500**) – **Q**
Piscis – La Luna – Sendero 29

El Qliphoth de Qoph es la nuca de las serpientes del Otro Lado, manifestando en el hombre a través del bulbo raquídeo-el cerebro reptil, y es la rama lunar nocturna de luz Irreflexiva que conecta los poderes de la Qlipha de Venus con la esfera que contrarresta Malkuth como Nahemoth, otorgándole las influencias de los Fuegos de Muerte para disolver las restricciones de la vida finita vinculada por medio de los puntos liminales de esa Qlipha intersecando con el Tehiru del árbol Sephiróthico, manifestando a través del canal lunar de sus letras sus influencias a través de los puntos de sueño y dentro de las mentes incidentes receptivas a sus Fuegos luidos de ausencia de formas.

El Qoph de Sitra Achra contrarresta su letra Sephiróthica al despertar a los durmientes a través de la concesión de lucidez y por medio de la sabiduría intuitiva y los instintos que trasmite causando receptividad y el anhelo del espíritu informado, en lugar de las obsesiones consientes del ego-mente durmiente atando pensamientos a las formas, y es así una rama que eleva los aspectos materiales más bajos hacia el astral más alto a través del punto de liberación del alma, así actuando como la soga del Tejido de Naamah de hilos lunares llevados a la tierra, usado como las escaleras de brujas astutas otorgando ascenso y escape de las limitaciones materiales, mientras que para los profanos que no pueden aprovecharla correctamente permanece como una soga estranguladora.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la provocación de Insomnio, la habilidad para viajar astralmente y tener sueños lucidos, las artes de oniromancia, la invasión de los sueños de otras personas, la provocación de pesadillas, el entendimiento de ciencias ocultas, la manipulación de las corrientes astrales para afectar lo físico, la comunión con los muertos y los espíritus en sueños, la disipación de ilusiones arconticas y los encantamientos que pretenden esclavizar el espíritu, la licantropía astral y la apertura de las Puertas Espejo hacia Sitra Achra. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Qoph:



ר

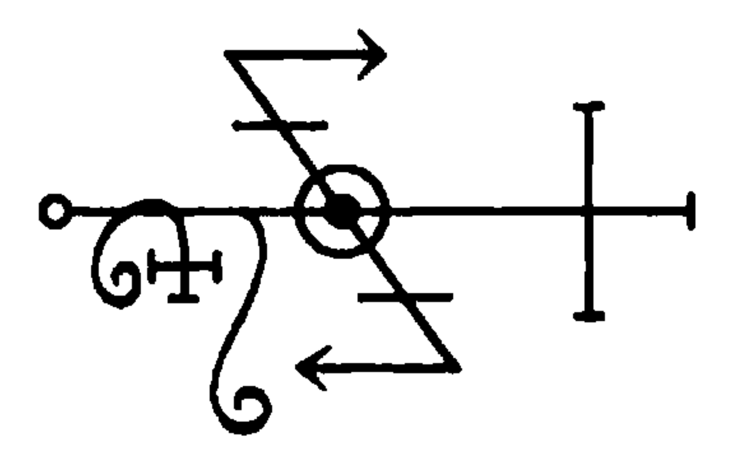
Resh (Cabeza) **200 – R- Sol – El Sol – Sendero 30**

El Qliphoth de Res es la cabeza de serpientes que actúa como la rama de la ausencia de mente y la Irreflexividad asumida para contrarrestar la causa limitadora de su contraparte Sephiróthica al combatir la lógica con conocimiento intuitivo y la cordura limitadora con la sabiduría liberadora de la locura que induce el néctar del Samael de Adramelek, brillando para esta letra solar y hacia el Gamaliel de Lilith, manifestándose a si misa allí, a través de la cabeza iluminada de la Serpiente Taninsam y su lengua hendida que gotea veneno disolviendo las formas de Yesod y estableciendo su propia luz astral, reflejando el Sol Negro brillando durante la Luna Oscura.

El Resh de Sitra Achra trae fertilidad a los aspectos estériles de su contraparte y esterilidad a su productividad para nulificar sus poderes o solo para traer desbalance a él por su adición no predestinada o por la substracción de fuerza, esto en orden de liberar lo que mantiene unido y reprimir para romper sus formas y derramar lo que pretende contener, a través de la naturaleza paradójica de sus puntos mercuriales y lunares de fuerza solar manifiesta del Otro Lado.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la perspectiva iluminadora de lo que pertenece verdaderamente a la Naditud antes y después de que el Todo fuese, sea o llegase a ser, la obtención de liderazgo, riqueza y poder terrenal sin ser atado a tales constructos finitos de mentes diluidas, la ignición del poder solar dentro de aquellos que portan la luz del Otro Lado, renacimiento espiritual e

iniciación por medio de la Muerte de diferentes aspectos del constructo del ego y la utilización del Sol Negro de Self Irreflexivo y la iluminación por medio de la trascendencia de las limitaciones de la razón. El siguiente es el sello del Daemon de la letra Resh:





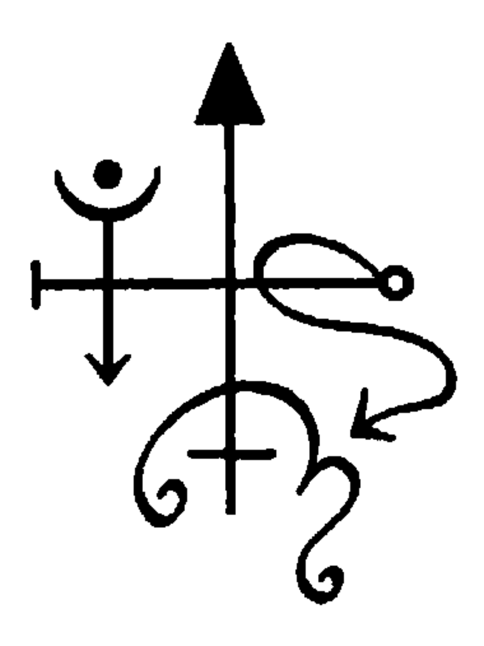
Shin (Diente) **– 300 – Sh – Fuego – Juicio – Sendero 31**

El Qliphoth de Shin el diente/colmillo de las serpientes del Otro Lado, en la forma manifiesta que representa también el tridente feroz y la corona de Fuego de tres lenguas, también conocida como la llama de tres lenguas del inframundo, siendo una manifestación triple de Yod Primordial Inmanifiesto de la Divinidad Irreflexiva de Ain Sof en su manifestación más feroz, coronando, destruyendo y desgarrando dependiendo de cuando, donde y como se aplique su forma. El Shin de Sitra Achra es el Fuego devorador del espíritu de HVHY tomando forma como la antítesis de la letra madre anticósmica que refleja, actuando como la fuerza dinámica de anti-creación vinculada a la Qlipha del Malkuth, por medio del envenenador de Dios, estando a ambos lados del Tehiru el lugar en donde las tres letras madres descienden a entremezclarse y dan, en su estado caído, nacimiento al cuarto elemento de tierra.

El Shin de Sitra Achra es así también el Fuego Chthónico que si se libera disolverá las formas materiales y regresara la esencia elemental de vuelta a su fuente Quintaesencial siendo el quinto ante el cuarto y por lo tanto el Zeroth, mientras su lugar sobre natural de Victoria el regreso de Todo de vuelta a la nada total como su corona de Beelzebub dentro de Aogiel.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la purificación mediante el Fuego, el fortalecimiento de los Fuegos del Otro Lado dentro de aquellos del linaje de la serpiente, la evocación de espíritus, la adivinación empleado

Fuego, los empoderamientos At-Azothicos que causan el rompimiento de las formas finitas, destrucción de lo que no puede soportar los Fuegos de Irreflexividad, la elevación espiritual y la coronación feroz obtenida a través de los pasos graduales de la iniciación alquímica y finalmente la Gnosis liberadora del espíritu que abre totalmente las puertas de la liberación Acósmica. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Shin:





Tav (Cruz/Marca) **400 – Th- Saturno – El Universo**
Sendero 32

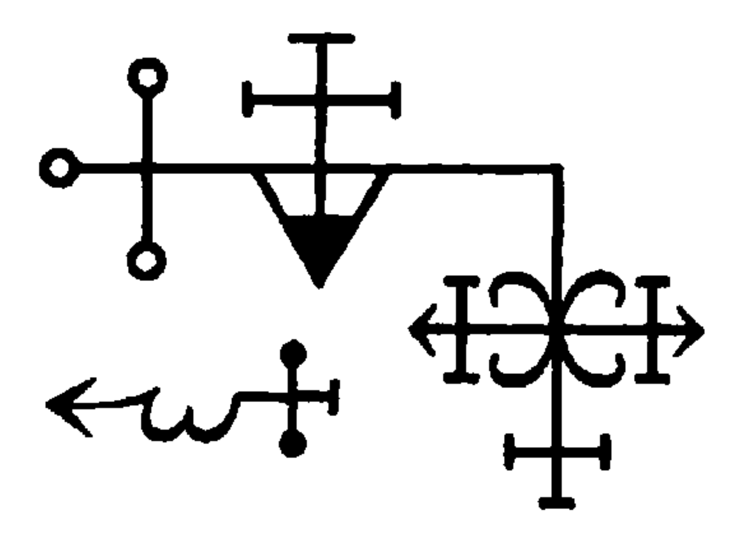
El Qliphoth de Tav es la marca, no como la marca puesta por el ángel de YHVH "sobre las frentes de los hombres que vieron y que lloraron por todas las abominaciones que fueron hechas en medio de ella" sino en su lugar una como la marca del Exilio de Qayin exaltando su espíritu al separarlo de su orden cósmico, llevándolo a caminar por el sendero de Nod hacia el Otro Lado.

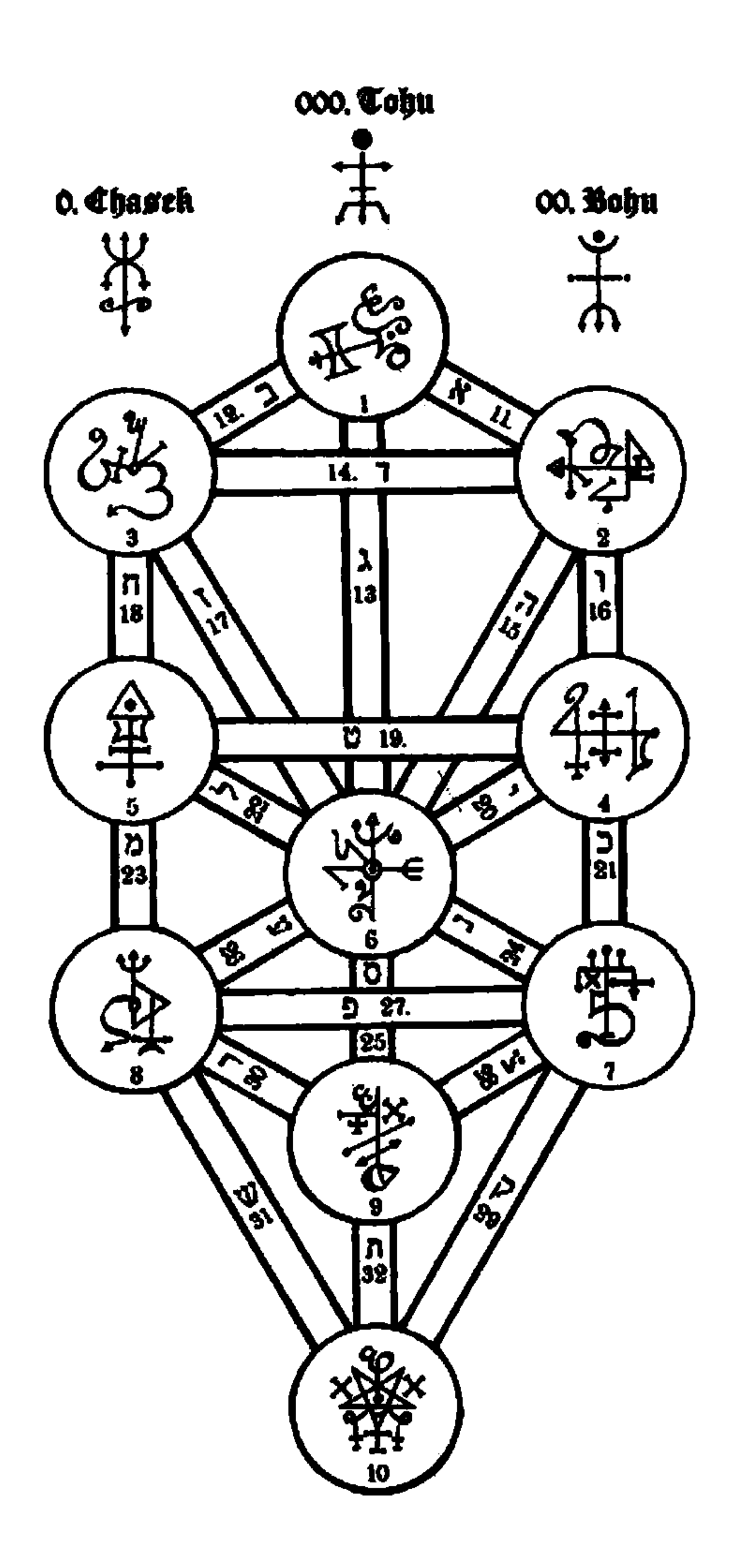
Es también la letra de la Cruz, descrita como tal en su forma primordial del Aleph-Beth, siendo el aspecto Qliphothico, no la cruz elemental de materia sobre la cual el espíritu es clavado, sino en su lugar un entrecruce de caminos liminal que abre el punto intermedio a través del cual el espíritu puede escapar de su crucifixión pretendida sobre y dentro de los elementos Assiahicos del mundo caído de materia.

El Tav de Sitra Achra se opone a su contraparte cósmica al formar una rama elevando el espíritu del mundo de la materia en lugar de ser el sendero a través del cual el espíritu se hace caer hacia el reino más crudo de forma y manifestación, así liberándolo de su esclavitud y garantizando su Soberanía en su lugar.

Los poderes mágicos del Daemon de esta letra son la apertura de los puntos liminales y las puertas tal y como los entrecruces del Otro Lado, la obtención de conciencia Acósmica, la apertura se los senderos de liberación de debilidad que atan del cuerpo físico y su ego o cualquier otra forma de esclavitud material, la elevación de las almas y el

espíritu de los vivos y los muertos, la obtención del poder para trascender las limitaciones naturales la destrucción de enemigos físicos y espirituales, y la consagración de todos los talismanes y fetiches diseñados para mantener dentro de sí cualquier aspecto de la luz astral. El siguiente es el Sello del Daemon de la Letra Tav:




000. Tohu
0. Chasek
00. Bohu
1
12. ב
א 11.
14. ד
3
2
ח
18
ג
13
ו
16
5
ט 19.
4
מ
23
כ
21
6
ס
פ 27.
25
8
7
9
ת
32
10

Los 12 Príncipes del Zodiaco Qliphothico

Los príncipes del Zodiaco Qliphothico son las emanaciones demoniacas específicas de las doce letras simples del Alfabeto de Sitra Achra manifestadas como los antagonistas de los 12 arcontes tiranos del destino cósmico que atan los espíritus aprisionados dentro de los constructos Acausales de la Luz Reflexiva con las cadenas del destino cruel y son como tal los sujetadores de los grilletes que atan la esencia divina a la limitación. Los Príncipes del Zodiaco Qliphothico principalmente pueden ser llamados en concordancia con las propias necesidades de sobreponernos y trascender las limitaciones del horóscopo personal mediante sus alteraciones disruptivas y no predestinadas de la red del destino, y segundo en la búsqueda de empoderamientos mágicos personales que pueden ofrecer a aquellos que sirven a su causa que pueden ayudar enormemente a frustrar los lazos limitantes del destino sobre el sendero sin leyes que conduce hacia el Otro Lado.

Si son llamados para disolver los grilletes del destino impuestos por sus contrapartes Sephiróthicas deben ser alcanzados durante el tiempo que mejor corresponda con su dominio el cual es el mismo en el que se chocan con sus

opuestos reflejados, pero si son llamados por la búsqueda de cualquier otro empoderamiento At-Azothico general, o cualquier otra razón que sirva a la causa de la luz negra, pueden ser evocados durante la noche y la hora planetaria que mejor corresponda a sus propias estaciones, fuerza subyacente planetaria y rutas de manifestación.

Los modos de las operaciones que pretenden causar vínculos con estas fuerzas son muchos y pueden tomar muchas formas diferentes dependiendo de la intención y la elevación de la obra, pero además la aproximación ceremonial enfocada a la evocación de los aspectos emanados de estos 12 Príncipes la siguiente aproximación común y más práctica es la talismánica y fetichista a través de la cual las cadenas doradas de la simpatía son establecidas y la búsqueda de las esencia de estos *Sitrin Achararin* es vinculada por medio de los elementos adecuados y las formas en concordancia con sus propias causas esenciales.

Mediante el nivel más simple de su evocación a través y hacia imágenes talladas pretenden servir como los Kelim que están para contener y ser inundados por las esencias de estas poderosas deidades de Exteriorizaciones silenciadoras del otro dios, una es crear las imágenes en el momento correcto, inscribir sobre ellas el sello correspondiente, insertar en ellas las piedras y/u otros elementos en armonía con la Qlipha zodiacal con la que se pretende estar en armonía, purificar con el incienso adecuado, sacrificar un animal adecuado y teñir con su sangre vivificadora y finalmente poner sobre el punto de evocación y de acuerdo con los protocolos gobernantes de los llamados de los *Sitrin Acharanin*, los modos generales de los cuales serán delineados dentro de los siguientes capítulos de este grimorio, para causar la

concesión de espíritu, la manifestación y el vínculo deseado. Tal fetiche de la Qlipha Personal Zodiacal es mantenido sobre el altar reservado para las obras de las fuerzas de la causa Irreflexiva y enormemente ayudara en el escape de las limitaciones predestinadas de nuestra propia tabla de nacimiento, cuando se cultiva y se opera adecuadamente. Pasos similares pueden ser tomados para crear talismanes más pequeños y portables y cuando tales obras han culminado en las etapas más altas de las formas empoderantes del congreso del espíritu, otorgando la autoridad espiritual y licencias para continuar y tomar parte en los misterios más profundos, se puede proceder a la etapa de internalización de las manifestaciones externas por medio de la invocación, posesión y manipulaciones alquímicas internas, todas de acuerdo con la ayuda At-Azothica y del príncipe Qliphothico con el cual en esa etapa el mago deberá tener pactos firmes y mutuamente beneficiosos. Las siguientes son las listas de correspondencias rebelando lo suficiente para los astutos del linaje de la serpiente, para permitirles conectarse a sí mismos con estas deidades liberadoras de la alteración acósmica del destino y el poder mágico.

1 - Ba'airiron

Significado del Nombre: El Rebaño.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Heh.

Signo del Zodiaco: Aries.

Tiempo de Dominio: Marzo 21 – Abril 20.

Regencia Planetaria: Marte.

Elemento: Fuego.

Triunfo del Tarot: El Emperador.

Incienso: Sangre de Dragón, polvo de Canela, polvo de raíz de Jengibre, hojas de Acónito, Ruda y Tabaco.

Animales: Carnero, Caballo, Mula, Leopardo, Serpiente.

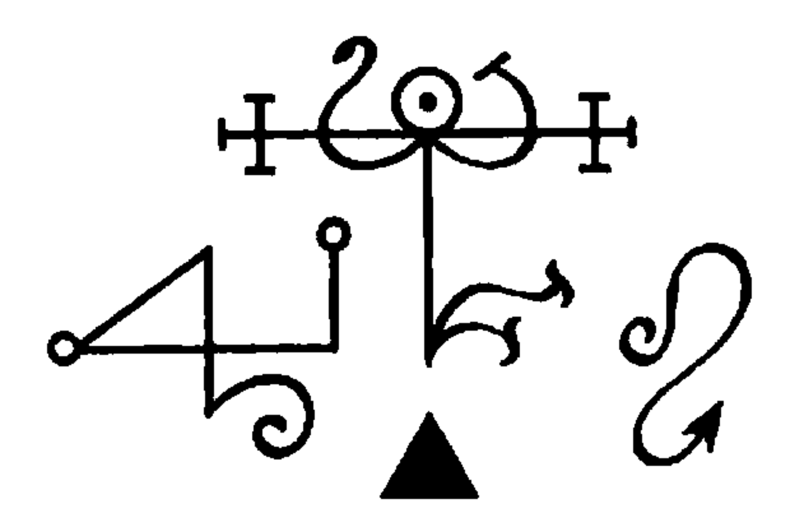
Piedra: Heliotropo, Granate, Rubí.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: Serpiente-Dragón alado con cabeza de carnero, sumergido en Fuego Negro brillando desde el interior.

Atributos y Poderes Mágicos: Victoria en la batalla, superación de debilidades físicas y mentales, la impartición de cualidades de liderazgo y la concesión de influencia sobre otros pero también el poder para disminuir tales cualidades e influencias cuando se necesite, la concesión de coraje o la incitación al miedo, el empoderamiento y enfoque de los poderes de la voluntad, la eliminación de los obstáculos que bloquean el sendero que conduce a metas prácticas y

materiales, el sembrar discordia entre las filas de los enemigos, la consagración y el empoderamiento de todas las armas mágicas reservadas para las obras de maldición marcial y el respaldo en todos los planes estratégicos conectados con la guerra y la hostilidad.

Sello Esotérico de Ba'airiron



2 - Adimiron

Significado del Nombre: Los Sangrientos.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Vav.

Singo del Zodíaco: Tauro.

Tiempo de Dominio: Abril 21 – Mayo 20.

Regencia Planetaria: Venus.

Elemento: Tierra.

Triunfo del Tarot: Hierofante.

Incienso: polvo de madera de Manzano, Estoraque, Pachuli, Almizcle, Sanguinaria, hoja de Sauco y semillas de Cardamomo.

Animales: Toro, Becerro, Cisne, Golondrina.

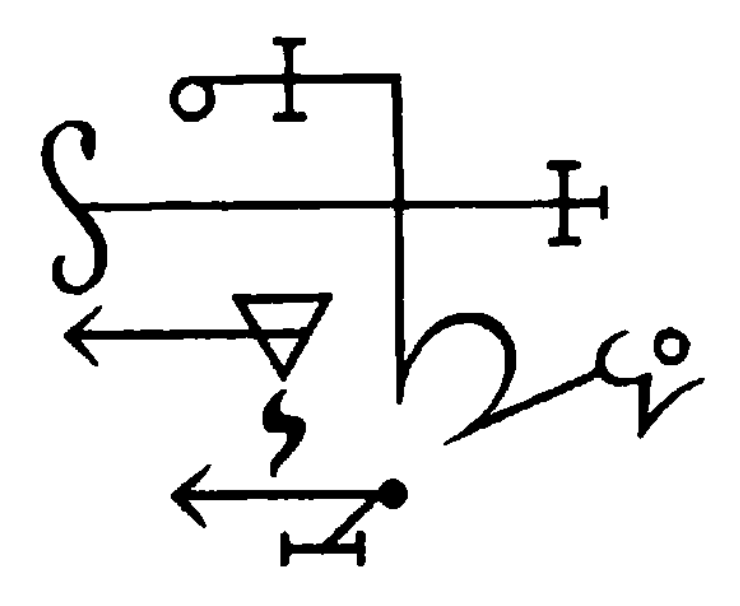
Piedra: Esmeralda, Jade, Lapislázuli.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: Dragón coronado con cabeza de toro teñido de rojo por la sangre de sus enemigos derrotados y las ofrendas que recibe de sus fieles, teniendo sus escamas negras brillando ocultas bajo la cubierta escarlata

Atributos y Poderes Mágicos: Pacificación de fuerzas hostiles y/o debilidades internas, fortalecedor de los aspectos salvajes del Self y de los demás, la provocación de furia y derramamiento de sangre o el reblandecimiento de tales emociones cuando sea necesario, el poder de atraer libertad

del cautiverio, la adquisición de riqueza y cosechas prosperas, la manipulación de ilusiones externas de la realidad de acuerdo a las creencias y a la voluntad propia, el control de las mentes de los muchos, la disrupción de tradiciones estáticas establecidas y las creencias que dan paso a lo no predestinado y a nuevas expresiones y manifestaciones que conducen hacia la Gran Obra, y la ayuda en planes revolucionarios que pretendan derrotar viejas autoridades o reglas que limiten para causar adicionalmente la conversión sin ley.

Sello Esotérico de Adimiron



3 - Tzalalimiron

Significado del Nombre: Los Estruendosos.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Zayin.

Singo del Zodíaco: Géminis.

Tiempo de Dominio: Mayo 21 – Junio 21.

Regencia Planetaria: Mercurio.

Elemento: Aire.

Triunfo del Tarot: Los Amantes.

Incienso: Hojas De Ajenjo, cascara de Nuez Moscada, Masilla, polvo de hongo Amanita Muscaria y semillas de Hinojo.

Animales: Urraca, Zorro, Ruiseñor, Alondra, Loro.

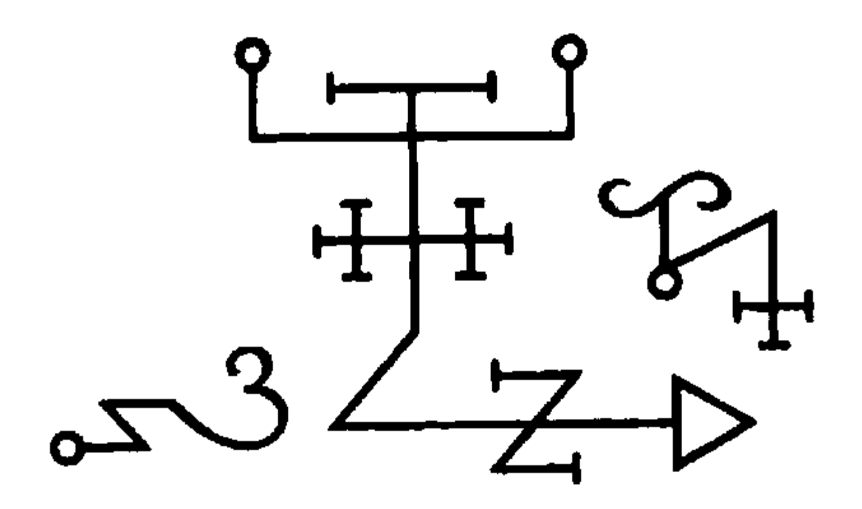
Piedra: Ágata, Aventurina.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: Dragón alado de dos cabezas, portando una espada de Llamas en cada una de sus dos manos, una quemando con Fuego rojo y la otra con Fuego Negro.

Atributos y Poderes Mágicos: La provocación de discordia y disrupción en la búsqueda de la provocación de evolución a través de la tensión dinámica y a menudo dual, desprendimiento de lo que lo impida el progreso hacia la obtención de metas espirituales, astucia y agudeza y enfoque frio de facultades mentales, ayuda en el escape de personas o

situaciones que atan, iniciaciones en las artes de la medicina oculta y el veneno, el poder de la seducción a través del discurso, embrujos de amor y obras de rompimiento, y la obtención o unión con aspectos específicos de las fuerzas del Otro Lado para fortalecer las uniones de la sangre de la serpiente y el espíritu.

Sello Esotérico de Tzalalimiron



4 - Shichiriron

Significado del Nombre: Los Oscuros.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Cheth.

Singo del Zodíaco: Cáncer.

Tiempo de Dominio: Junio 22 – Julio 22.

Regencia Planetaria: Luna.

Elemento: Agua.

Triunfo del Tarot: El Carro.

Incienso: Polvo de Sándalo, flores de Lirio, hojas de Eucalipto, hojas de Sauce, semilla de Amapola, hojas de Artemisa.

Animales: Cangrejo, Tortuga, Perro, Camaleón, Saíno, Ratón, Rana.

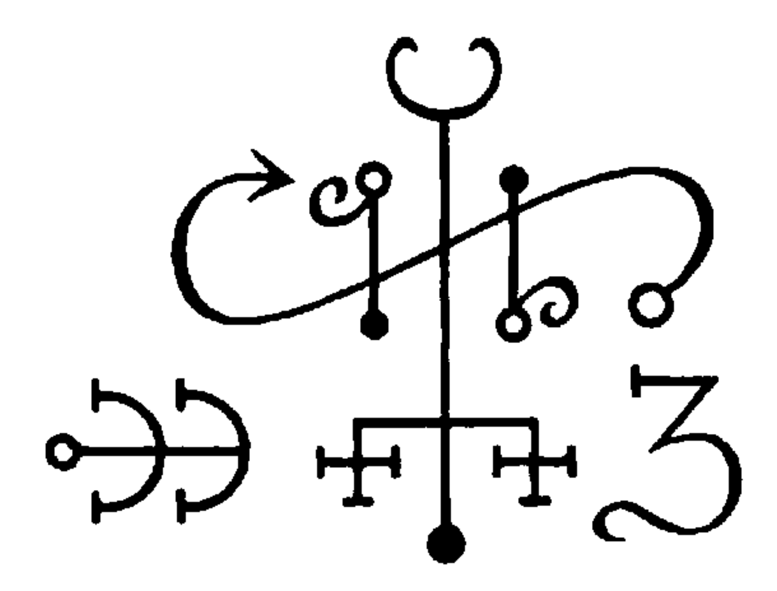
Piedra: Berilio, Piedra Luna, Zafiro, Cuarzo Claro.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: un Dragón del mar Negro como la brea, sin algún rasgo visible claro, una sombra sin sombra de Taninim, Sumergido en las aguas negras de la luna Qliphothica.

Atributos y Poderes Mágicos: Sciomancia (Adivinación por las Sombras) y otras clases de magia relacionadas a lectura, conjuración o de otro modo control de las sombras de los vivos y los muertos, el empoderamiento de todas las prácticas de magia de ligaduras, significados ocultos para la

manipulación de las emociones de otros, la agudización de la intuición, la obtención de invulnerabilidad y victoria en la batalla, conjuración de riquezas, la creación de escudos y barreras energéticas, en la domesticación y el dominio de los impulsos nacidos de arcilla de Adán, la apertura de las puertas de espejo que conducen al Otro Lado del Tehiru y la habilidad para encontrar o causar puntos liminales para el ingreso o el egreso del espíritu.

Sello Esotérico de Shichiriron



5 - Shalehbiron

Significado del Nombre: Los Flameantes.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Teth.

Singo del Zodíaco: Leo.

Tiempo de Dominio: Julio 23 – Agosto 22.

Regencia Planetaria: Sol.

Elemento: Fuego.

Triunfo del Tarot: La Fuerza.

Incienso: Hojas de Laurel, resina de Incienso, Cúrcuma, Azafrán, Romero y hojas de Oliva.

Animales: León, Lobo, Chacal, Cocodrilo, Jabalí, Toro, Águila.

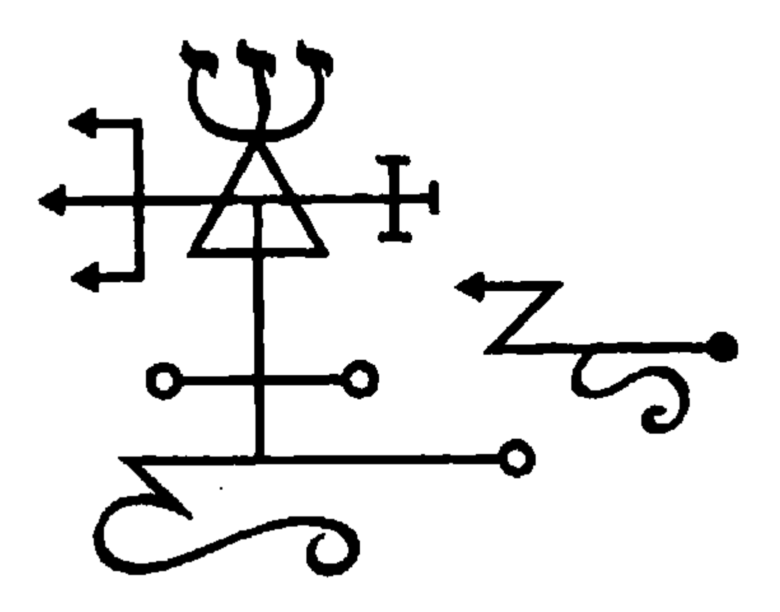
Piedra: Ojo de Tigre, Ámbar, Cornalina, Diamante y topacio.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: Un Dragón Negro con la cabeza de un majestuoso león furioso, coronado con la corona feroz de tres lenguas de luz negra y armado con una espada dorada.

Atributos y Poderes Mágicos: La concesión de encanto y carisma magnético, la obtención de fama y admiración, el control y la manipulación de otros poniéndolos bajo el dominio propio, la iluminación y el empoderamiento a través de las Llamas invisibles del Sol Negro, iniciación en las

formas secretas de piromancia y otros tipos de magia relacionados con el Fuego, la obtención de control sobre nosotros mismos para trascender las debilidades, la concesión de ausencia de miedo cuando se enfrenta el peligro, el empoderamiento y dominación de enemigos, elevación a los Tronos de poder y la obtención de autonomía temporal y espiritual.

Sello Esotérico de Shalehviron



6 - Tzaphiriron

Significado del Nombre: Los Arrebatadores.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Yod.

Singo del Zodíaco: Virgo.

Tiempo de Dominio: Agosto 23 – Septiembre 22.

Regencia Planetaria: Mercurio.

Elemento: Tierra.

Triunfo del Tarot: El Ermitaño.

Incienso: Cascara de Granadilla, pétalos de Rosa Blanca, raíz de Lirio, semillas de Eneldo y polvo de madera de Cedro.

Animales: Gato, Comadreja, Ciervo, Vivérrido, Mirlo.

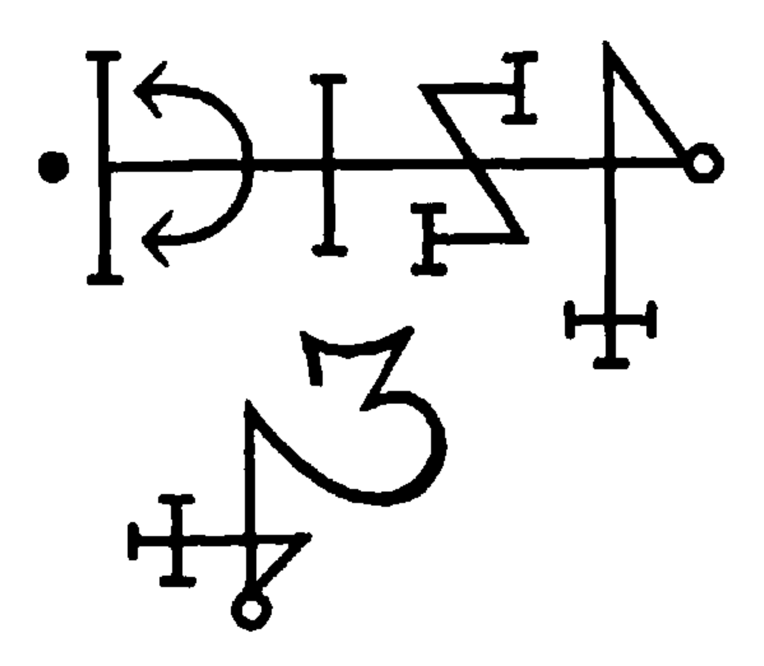
Piedra: Peridoto, Ágata, Aventurina.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: un Dragón con la cabeza de un hombre iracundo coronado con una única llama de Fuego Negro, teniendo la lengua hendida de una serpiente y armado con garras afiladas y largas como guadañas mortales.

Atributos y Poderes Mágicos: meditación trascendental, obtención de perspectiva concerniente a la verdadera voluntad y el Self divino, revelación de luz interna mediante la penetración de la oscuridad exterior, comunión y control sobre las almas y los espíritus que habitan los lugares salvajes y desolados, el poder para curar o para esparcir

enfermedad, la liberación de los esclavizados, el aislamiento y la contención de cualquier persona, fuerza o emanación, la concesión de protección y ocultamiento del Self, acciones u otros.

Sello Esotérico de Tzaphiriron



7 - A'abiriron

Significado del Nombre: Aquellos de Arcilla.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Lamed.

Singo del Zodíaco: Libra.

Tiempo de Dominio: Septiembre 23 – Octubre 22.

Regencia Planetaria: Venus.

Elemento: Aire.

Triunfo del Tarot: La Justicia.

Incienso: Resina de Cerezo, Gálbano, Lavanda, Manzanilla, hojas de Belladona y semillas de Coriandro.

Animales: Pelícano, Cuervo, Paloma, Tórtola, Elefante, Araña.

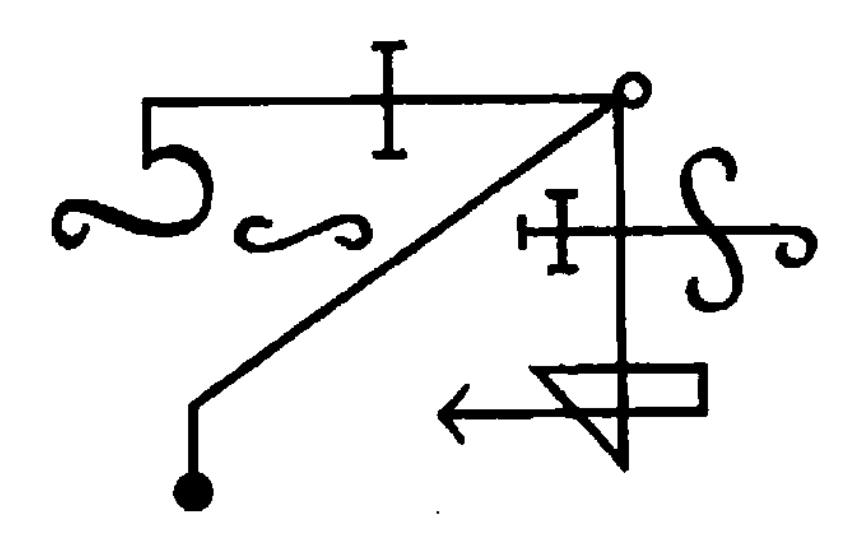
Piedra: Crisopacio y Turquesa.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: Un gigante con cabezas de dragones brotando de cada uno de sus hombros, cubierto con pieles desolladas de hombres, arrastrando en cada mano un arado tras de sí a través de un campo de arcilla sangrante.

Atributos y Poderes Mágicos: La provocación de desbalance y ruptura de las cadenas del estancamiento, ayuda en transgresión exitosa de leyes, manipulación de juicios y abogados, concesión de belleza y atracción magnética, reforzamiento de las obras de venganza y castigo, protección

de exiliados, bloqueo de enemigos y la conversión de sus ataque en contra de ellos mismos, la exposición de conspiraciones, falsedades y mentiras en adición caótica o substracción de la fuerza para causar conversión no predestinada y la transcendencia de las limitaciones de arcilla.

Sello Esotérico de A'abiriron



8 - Necheshthiron

Significado del Nombre: Los Cobrizos.

Letra del alfabeto de Sitra Achra: Nun.

Singo del Zodíaco: Escorpio.

Tiempo de Dominio: Octubre 23 – Noviembre 21.

Regencia Planetaria: Marte.

Elemento: Agua.

Triunfo del Tarot: La Marte.

Incienso: Polvo de Jengibre, Opoponax, Tabaco, espina de Manzano y Azufre.

Animales: Escarabajo, Lobo, Escorpión, Asno, Halcón, Corneja.

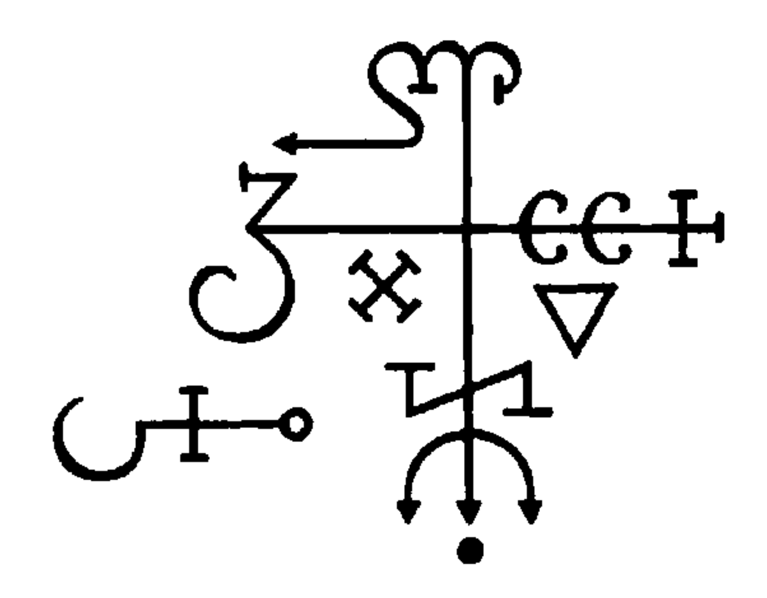
Piedra: Serpentina, Kunzita, Espinela, Cuarzo Rutilado.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: un Dragón de bronce con la cola puntiaguda de un escorpión, armado con una guadaña enrojecida y coronado con un Sol Negro que lo ilumina desde atrás.

Atributos y Poderes Mágicos: Maldiciones que afligen el cuerpo y el alma, el llamado de los muertos violentos para que ataquen enemigos, la obtención de perspectivas hacia los misterios de la Muerte siniestra, la apertura de puertas acuosas de los muertos que interceptan con los mares del Nun de Sitra Achra, la ocultación o la revelación de secretos,

la ayuda de evolución espiritual al asesinar despiadadamente lo que la bloquea, ayuda en todas obras de maldición que golpean el alma, otorgar la liberación a través de la violencia y estremecimiento y ayudar en transforınaciones no predestinadas que pretenden transferir el espíritu hacia el lado de los Dragones del Qliphoth.

Sello Esotérico de Necheshthiron



9 - Necheshiron

Significado del Nombre: Los Serpentinos.

Letra del alfabeto de Sitra Achra: Samek.

Singo del Zodíaco: Sagitario.

Tiempo de Dominio: Noviembre 22 – Diciembre 21.

Regencia Planetaria: Júpiter.

Elemento: Fuego.

Triunfo del Tarot: La Templanza.

Incienso: Copal Negro, madero de Cedro, Enebro, Beleño y Zumaque.

Animales: Serpiente, Caballo, Pero, Venado, Faisán.

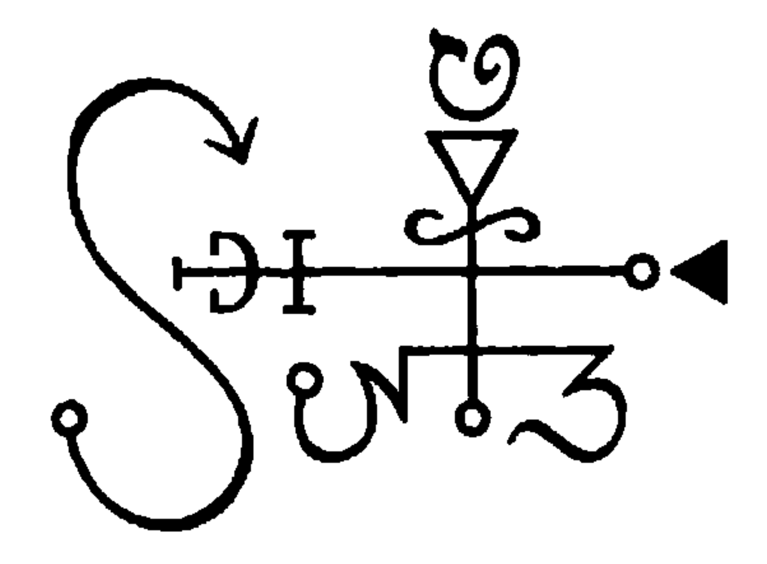
Piedra: Jacinto, Amatista, Sugilita.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: Una serpiente negra con alas y cuernos, rodeada por un círculo de flechas rotas, las cuales queman con el Fuego Negro que se emite de sus fauces abiertas.

Atributos y Poderes Mágicos: El poder de convertir la derrota que limita en victoria, el confundir y desorientar a quienes nos acusan, ayuda en el escape de prisión o de enemigos, descubrimiento de tesoros ocultos y la obtención de riquezas (materiales y espirituales), la provocación de fertilidad y virilidad o desnudes e impotencia, ayuda en trasformaciones licantrópicas y trasmutaciones alquímicas, la

domesticación de la Pesadilla, el incremento del Fuego de la serpiente interior y la obtención de perspectivas metafísicas concernientes a los dones sagrados del Nachash y los medios esotéricos por los cuales pueden ser obtenidos y entendidos.

Sello Esotérico de Necheshiron



10 - Dagdagiron

Significado del Nombre: Los Pescados.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Ayin.

Singo del Zodíaco: Capricornio.

Tiempo de Dominio: Diciembre 22 - Enero 19.

Regencia Planetaria: Saturno.

Elemento: Tierra.

Triunfo del Tarot: El Diablo.

Incienso: Pino, raíz de Salep, raíz Mandrágora, raíz de Valeriana, Pachuli y Ajenjo.

Animales: Cabra, Asno, Sapo, serpiente, Liebre, Murciélago.

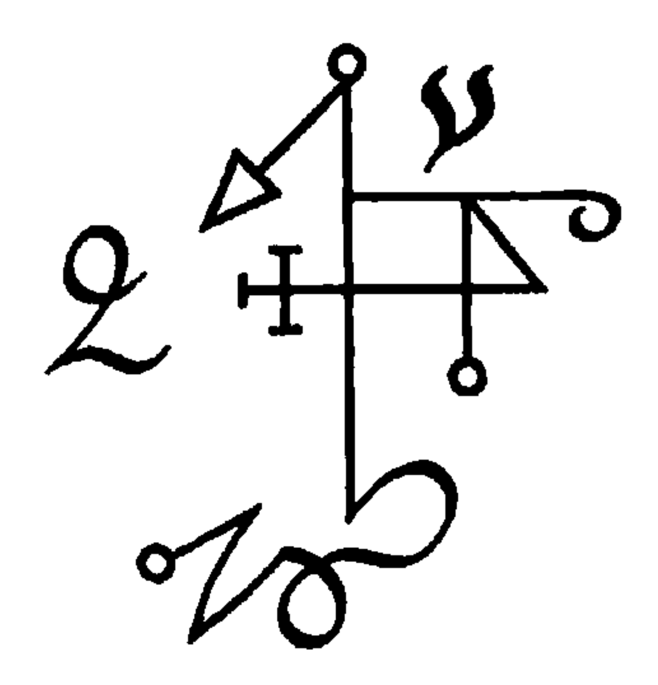
Piedra: Carbón, lágrimas de Apache, Hematita y Ónix.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: Un Dragón de los mares del caos con cabeza de cabra, portando la llama dual brillante y no perecedera de la Luz Negra entre sus cuernos nadando a través de las olas chocantes de la gran profundidad.

Atributos y Poderes Mágicos: El atravesar el mar de los muertos conectados con el reino Nahemothico, iniciaciones en los misterios antinomianos y liberadores del Otro Sabbath, el empoderamiento de todas las brujerías relacionadas al Seirim y a su maestro bajo la montaña de oscuridad, iniciación en los misterios de la corona de Fuego y

el Halo Negro de los piadosos, las obras de maldición relacionados al mal de ojo, el empoderamiento de todas las evocaciones de las fuerzas del Otro Lado, la trascendencia de las puertas de la materia mediante la entrada adecuada del sendero revertido del diablo del espíritu como se expresó a través del HVHY y la habilidad para desterrar las obsesiones materiales por medios del banquete Negro de extracción e indulgencia.

Sello Esotérico de Dagdagiron



11 - Bahimiron

Significado del Nombre: Los Bestiales.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Tzalddi.

Singo del Zodíaco: Acuario.

Tiempo de Dominio: Enero 20 – Febrero 17.

Regencia Planetaria: Saturno.

Elemento: Aire.

Triunfo del Tarot: La Estrella.

Incienso: Gálbano, Mirra, Colofonia, flores de Borrachero, Palo Santo y Verbena.

Animales: Hombre, Águila, Pavo Real, Camello, Topo.

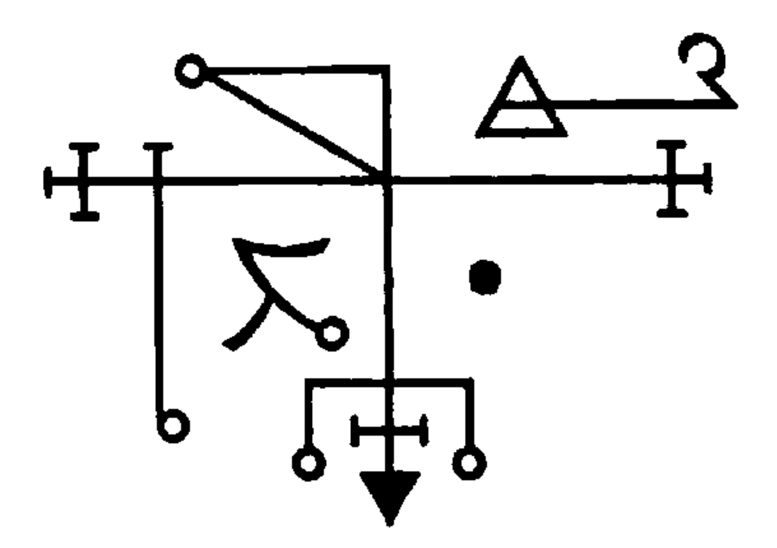
Piedra: Calcedonia, Aguamarina, Fósiles, Azabache.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: Un junglerauta titánico que se asemeja a la forma de un hibrido entre un mamut y un hipopótamo, pero con escamas como las de un Dragón, aplastando todo lo que se cruza en su camino.

Atributos y Poderes Mágicos: el fortalecimiento de los poderes que manifiestan nuestra verdadera voluntad, la obtención del poder y el control interno sobre las emociones, la regeneración de la fuerza vital por medio de medios ocultos, iniciaciones en los misterios más profundos de los Once y de cómo la Irreflexividad puede ser obtenida a través

de su/sus diferentes manifestaciones esenciales, el fuerte aplastamiento de enemigos internos y externos por medio del direccionamiento adecuado de los poderes hacia los puntos de debilidad, la apertura de nuevos canales para las aguas que rompedoras de Kelims del Tehomoth ha-Sitra Achra y la revelación de nuevas formas a través de las cuales las fuerzas del Otro Lado pueden ser evocadas e interiorizadas en la búsqueda del empoderamiento y la ascensión At-Azothica.

Sello Esotérico de Bahimiron



12 - Nashimiron

Significado del Nombre: La Mujer Maligna.

Letra del Alfabeto de Sitra Achra: Qoph.

Singo del Zodíaco: Piscis.

Tiempo de Dominio: Febrero 18 – Marzo 19.

Regencia Planetaria: Júpiter.

Elemento: Agua.

Triunfo del Tarot: La Luna.

Incienso: Hojas de Higo, raíz Cálamo, Clavo de Olor, Eléboro Negro e Hisopo.

Animales: Pez, Tiburón, Lechuza, Serpiente, Lobo.

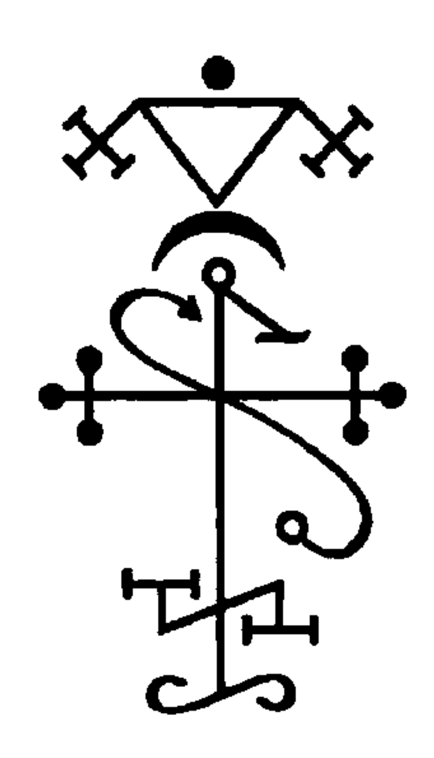
Piedra: Perla, Amatista, Lepidolita.

Forma asumida durante la Manifestación Astral: Una sirena draconiana, teniendo la parte baja del cuerpo de una serpiente-Dragón acuática y la parte superior del cuerpo de una bella mujer con un largo cabello oscuro, labios rojos y unos radiantes ojos Negros.

Atributos y Poderes Mágicos: Proyección Astral y la apertura de puertas oníricas que conducen al Otro Lado, él envió de pesadillas y el arte de intrusión onírica, vampirismo energético y la canalización y manipulación de la fuerza vital, adquisición de conocimiento esotérico e iniciación en las artes licantrópicas de cambio de forma, la obtención de visión

nocturna, iniciación en las formas secretas de hidromancia, la exposición de peligros y enemigos ocultos, el empoderamiento de la intuición propia y las habilidades mediumisticas, la provocación de locura y la emisión de encantamientos de glamur e ilusión o el Destierro de tales decepciones.

Sello Esotérico de Nashimiron



Los Siete Infiernos y las Siete Tierras

Dentro del Sitra Achra están los siete lugares que tienen en su interior los Diez Qliphoth gobernados por las once cabezas de Azerate. Estos siete lugares, o más exactamente reinos, son llamados los Siete Infiernos por aquellos que considerarían el Qliphoth como los Reinos Infernales, pero en realidad estos Reinos de Irreflexividad están muy lejos de cualquier cosa relacionada a los lugares de castigo que los Adamitas temen, debido a que estos reinos de Sitra Achra están fuera de la jurisdicción del creador cósmico y como tal no sirven a su voluntad de infligir tormento.

Cuando la realidad autentica y la naturaleza de este y el Otro Lado son entendidas de acuerdo a la corriente que nuestro libro de Sitra Achra presenta se hace claro que los lugares de castigo a los cuales el YHVH puede condenar a aquellos que lo pudiesen ofender están en este lado Sephiróthico Maldecido del *Tehiru* y no en el Otro Lado, ya que él no tiene dominio sobre el reino del Dios Irreflexivo e incluso si el pudiese desterrar y expulsar los espíritus hacia ese lado él no puede dictaminar las condiciones dentro de ese reino ya que está completamente fuera del alcance de su ley restrictiva y su voluntad limitante.

Los lugares de castigo a los cuales YHVH condena a su creación como tal deben ser entendidos como ubicados dentro de su propia estructura de pensamiento y forma y bajo su propio dominio causal y son, de acuerdo a la tradición y el patrimonio mayor, considerados como dentro de las siete tierras del Sephiroth y no absolutamente dentro de lo que es llamado los Siete Infiernos del Qliphoth.

Hay unas pocas variaciones y diferencias en los nombres atribuidos y el orden exacto de sucesión de las Siete Tierras y los Siete Infiernos dependiendo de las fuentes textuales. Un ejemplo muy relevante es la siguiente descripción de las Siete Tierras citada del libro *The Legends of the Jews* de Lous Ginzberg concerniente a los habitantes de las Siete Tierras:

"Cuando adán fue expulsado del paraíso, primero llegó a la más baja de las siete tierras, el Erez, el cual es oscuro, sin un rayo de luz, un vacío exterior. Adán fue atemorizado, particularmente por las Llamas de la espada siempre cambiante, la cual está sobre esta tierra.

Después de que cumplió su penitencia, Dios lo condujo a la segunda tierra, el Adamah, en donde hay luz reflejada desde su propio cielo y desde sus propias estrellas y constelaciones fantasmales. Aquí yacen seres semejantes a fantasmas que brotaron de la unión de Adán con los espíritus.

Ellos siempre están tristes: la emoción de alegría no es conocida por ellos. Ellos dejan su propia tierra y restauran aquella habitada por los hombres, en donde son convertidos en espíritus malvados. Entonces regresan a su morada por bien, arrepentidos de sus actos malvados hasta la tierra, el cual, no obstante, no tiene ni Trigo ni cualquier otra de las siete especies.

En este Adamah, Caín, Abel y Seth nacieron. Después del Asesinato de Abel, Caín fue enviado de vuelta a Erez, en donde fue atemorizado en arrepentimiento por su oscuridad y por las Llamas de la espada siempre cambiante. Aceptando su penitencia, dios le permitió ascender a la tercera tierra, el Arka, el cual recibe algo de luz del sol.

El Arka fue rodeado por los Cainitas por siempre, como su dominio perpetuo. Ellos labraron la tierra, y plantan árboles, pero ellos no tienen Trigo ni cualquier otra de las siete especies.

Algunos de los Cainitas son Gigantes, algunos de ellos son duendes. Ellos tienen dos cabezas, por lo tanto nunca pueden llegar a una decisión; siempre están en desacuerdo con sí mismos. Puede ocurrir que sean piadosos ahora, solo para estar inclinados a hacer maldad en el próximo momento.

En el Ge, la cuarta tierra, vive la generación de la Torre de Babel y sus descendientes. Dios los desterró hacia allá debido a que la cuarta tierra no está lejos de Gehenna, y por lo tanto es cercana al Fuego Flameante. Los habitantes del Ge son hábiles en todas las artes y sabios en todos los aspectos de la ciencia y el conocimiento, su morada rebosa de riqueza. Cuando un habitante de nuestra tierra los visita, ellos le dan la cosa más preciosa en su posesión, pero lo conducen al Neshiah, la quinta tierra, en donde él olvida su origen y su hogar.

El Neshiah es habitado por duendes sin narices; ellos respiran a través de dos orificios en su lugar. Ellos no tienen memoria; una vez que una cosa ha ocurrido, la olvidan completamente, por lo cual su tierra es llamada Neshiah, "Olvido".

La cuarta y la quinta tierra son como el Arka: tienen árboles, pero ninguna tiene ni Trigo ni cualquier otra de las siete especies

La sexta tierra, el Ziah, es habitada por hombres apuestos, quienes son los dueños de abundantes riquezas y viven en residencias Ostentosas, pero carecen agua, como el nombre de su territorio, Ziah "seco" lo indica. Por lo tanto la vegetación es escasa para ellos, y su Conocimiento sobre los árboles se logra con un éxito indiferente. Ellos se aprovechan de cualquier fuente de agua que es descubierta, y en ocasiones tienen éxito deslizándose a través de ella hasta nuestra tierra, en donde satisfacen su agudo apetito por la comida consumida por los habitantes de nuestra tierra. Por lo demás, son hombres de fe firme, más que cualquier otra clase de humanidad.

Adam permaneció en el Adamah hasta después del nacimiento de Seth. Entonces paso a la tercera tierra, el Arka, el lugar de permanencia de los cainitas y a las siguientes tres tierras también, el Ge, el Neshiah, y el Ziah, dios lo transportó al Tebel. La séptima puerta, la tierra habitada por los hombres."

De acuerdo con la cita narrativa los nombres y el orden de sucesión de las siete tierras serian el siguiente:

1. **Erez** (Tierra Seca).
2. **Adamah** (Arcilla Roja).
3. **Arka** (Tierra).
4. **Ge** (Valle).
5. **Neshiah** (Olvido).
6. **Ziah** (Sequía/Desierto).
7. **Tebel** (Tierra Firme/El Mundo).

Mientras que los nombres y descripciones de las tierras dadas son de gran importancia e interés, su orden de sucesión en la forma en la que son sobrepuestos a cada otro están en conflicto con otras descripciones más comunes de la cubierta séptuple las tierras, la cual en lugar de la descripción dada anteriormente, los pone de la siguiente manera, que también las conecta con el Sephiroth, por lo se constituyen como las Siete Habitaciones de los Diez:

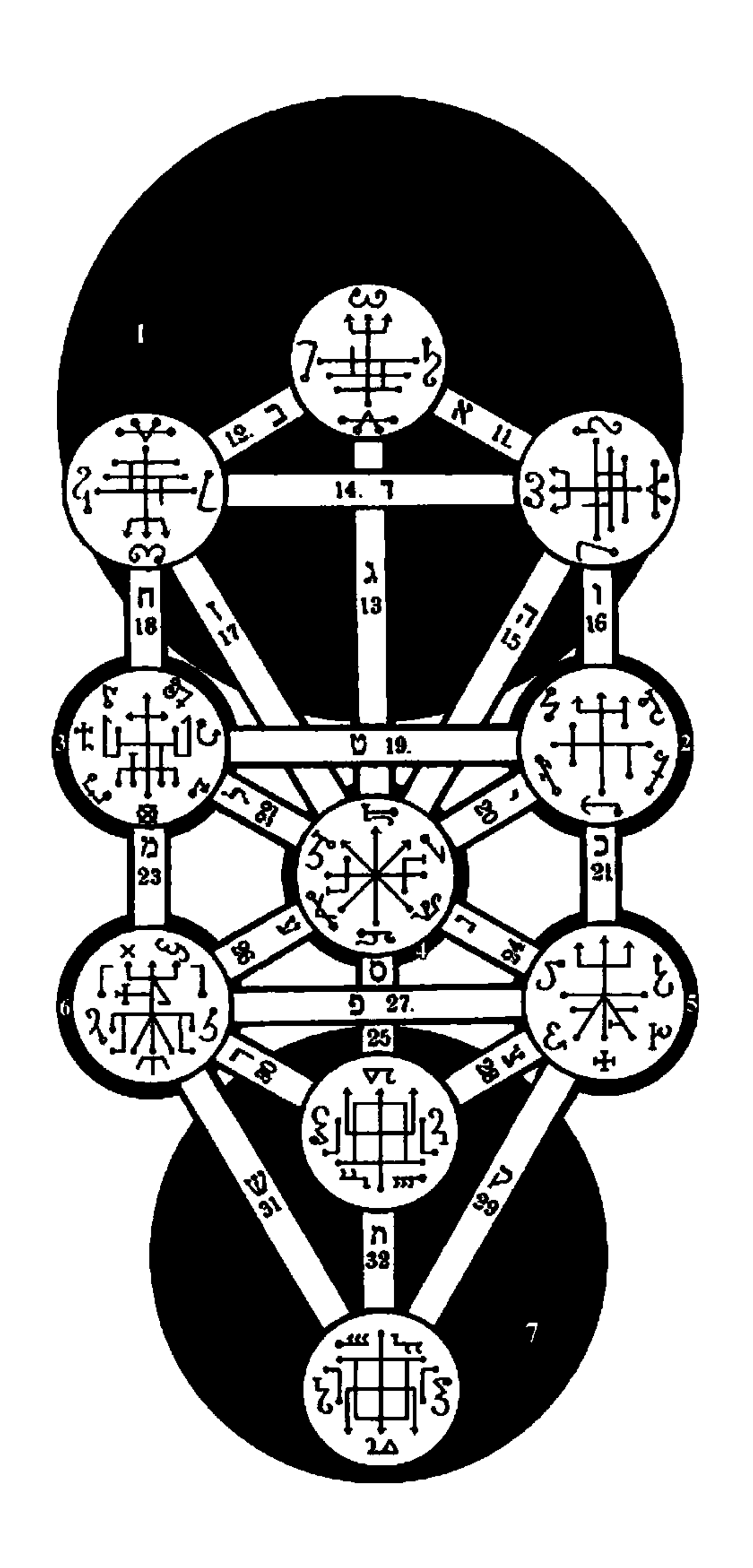
1. **Eretz** – Los Tres Sephiroth Supernos.
2. **Adamah** – Chesed.
3. **Ge** – Gebura.
4. **Nashiya** – Tiphareth.
5. **Ziah** – Netzach.
6. **Arka** – Hod.
7. **Tebe** – Yesod y Malkuth.

La ubicación de las almas resistentes de los Qayinitas dentro de Arka, la tierra que corresponde a Hod es de interés, ya que de acuerdo a la tradición esotérica, los espíritus trascendentes de los Qayinitas están ubicados en la Qlipha de Netzech, lo cual es algo que si se entiende apropiadamente revela aspectos de la verdadera naturaleza de la polaridad opositora que existe entre el Sephiroth y el Qliphoth y sus efectos sobre las almas y los espíritus. Cuando se llega a los siete reinos Qliphothicos o infiernos también hay inconsistencias dentro de las diferentes fuentes respecto al orden exacto de sucesión e incluso su nombre, y mientras que estos reinos sean nombrados por los veneradores de YHVH los significados desde luego serán perjudiciales y acusativos de una forma que pretende infligir una visión infernal sobre el Otro Lado para actuar como la contraparte glorificadora de sus propias ideas falsas e ilusorias

concernientes al lugar Paradisiaco bajo los pies de su creador, así decorando la jaula que los mantiene esclavizados dentro de la mente engañada y espiritualmente diluida y los pensamientos de ese demiurgo.

Igualmente en forma en la que los nombres perjudiciales del Qliphoth, dentro de ciertos contextos esotéricos, han sido reevaluados y recargados en esencia y conectados con la verdadera luz y esencia del Otro Lado, y así elevados de los conceptos más bajos que les fueron dados por los profanos, los hombres dados a los siete infiernos también se han sido esencialmente rectificados y reconectados con las corrientes más arriba y más allá de las que pretendían representar originalmente y dentro del contexto adecuado ahora son más poderosas y son el punto de enfoque para aquellos que sirven al El extranjero de Irreflexividad. Los siguientes son los nombres de los siete reinos Qliphothicos de los once y su forma de sucesión desde la esfera más alta a la más baja, como fueron aceptados y asimilados por la corriente Irreflexiva de anti-creación manifestada a través de la tradición que conserva las enseñanzas presentadas dentro de este libro de aquellos que se esfuerzan por coronar la causa del Otro Lado:

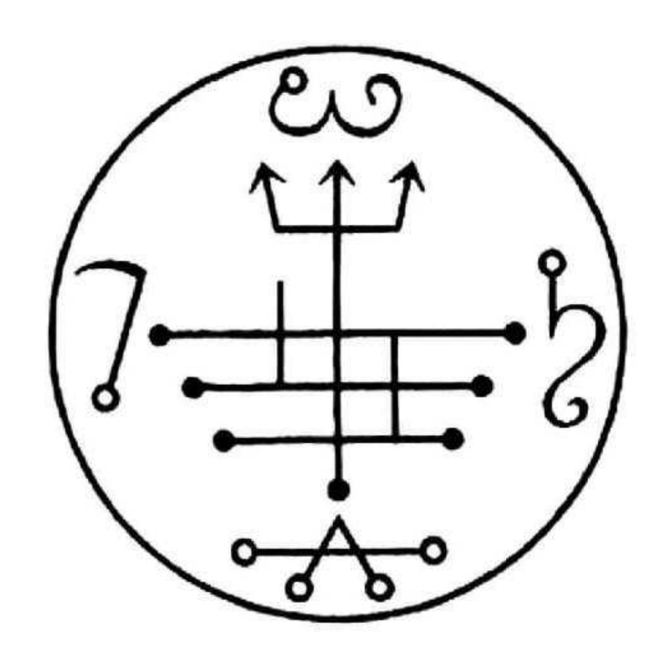
1. **Sheol ha-Tehom** – Tumba/Aullido del Abismo – la Triada superna del Qliphoth.
2. **Abaddon** – Destrucción – Gash Khalah.
3. **Tit ha-Yon** – Fango de Lodo- Golachab.
4. **Bar Shachath** – Pozo de la Ruina – Thagirion.
5. **Tezelmoth** – Sombra de la Muerte - Oreb Zaraq.
6. **Shaarimoth** – Umbral de la Muerte – Samael.
7. **Gehinnom** – Valle de Hinnom – Nahemoth y Gamaliel.



1 - Sheol ha-Tehom

Sheol ha-Tehom, exotéricamente solo se llamó Sheol y más esotéricamente por nuestra tradición llamada como el Tehom, es desde la perspectiva Sephiróthica la parte más profunda del abismo del Qliphoth y está constituida por los tres primeros Qliphoth supernos de Thaumiel, Aogiel y Satariel, comandados por ha-Satán, Molok, Beelzebub y Lucífugo Rofocale. Sheol ha-Tehom la tumba de la gran profundidad/abismo es la morada o el reino más cercano a los aspectos trascendentes del Tohu, Bohu y Chasek vinculados al Ain y es la manifestación de lo Inmanifiesto, equilibrándose sobre el borde de la anti-existencia, llegando a ser solo por la búsqueda del regreso de todo y la restauración de la totalidad de la Divina Naditud Primordial.

Desde la perspectiva iniciática este primer reino o infierno es la séptima puerta a la que se entra, como desde la posición de aquellos escalando el árbol de la Muerte este reino del Dragón es alcanzado a través de la última puerta, representada por el siguiente Sello de la Séptima Puerta del Infierno, también llamada a la Puerta Sello de Sheol ha-Tehom, y su correspondiente Formula de Apertura:



Triple Formula de Apertura de Sheol ha-Tehom

Athiel ✠ Lucífugo Rofocale ✠ Satariel ✠ Sathamel ✠ Ayomel ✠ Taalummahel ✠ Aphelahel ✠ Radahel ✠ Irahtzel ✠ Ashmanel ✠ Laatel ✠ Liftoach Shaari ha-Sheol ha-Tehom!

✠

Beliel ✠ Beelzebub ✠ Aogiel ✠ Abedahel ✠ Okuroel ✠ Gebel ✠ Iashamel ✠ Acharel ✠ Laabel ✠ Liftoach ✠ Shaari ha-Sheol ha-Tehom!

✠

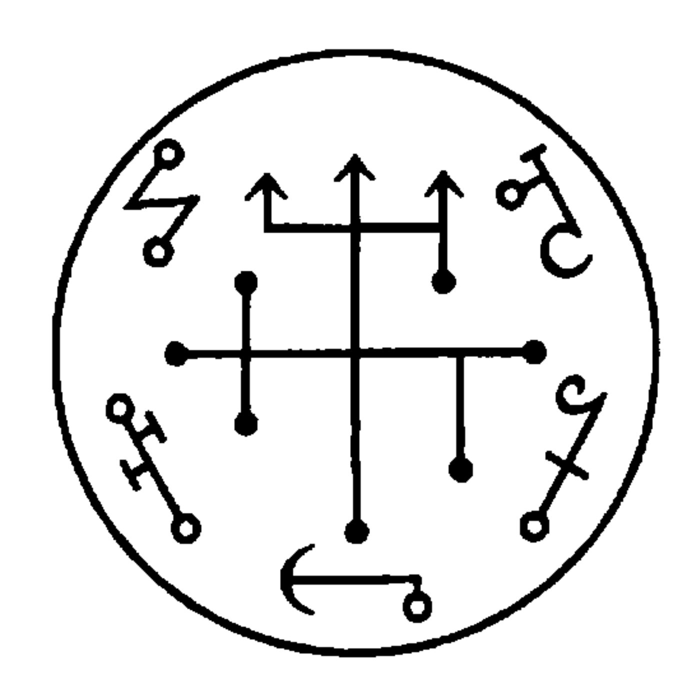
Qemetiel ✠ Satan ✠ Molok ✠ Thaumiel ✠ Thaninel ✠ Akzarel ✠ Uazarel ✠ Mibdalahel ✠ Ianahel ✠ Abadel ✠ Lubbahel ✠ Liftoach Shaari ha-Sheol ha-Tehom!

✠

2 - Abaddon

Abaddon, El Destructor o el Infierno de Destrucción, es el reino del Gash Khalah siendo ese de la Qlipha de los estremecedores de la aniquilación completa, gobernado por Astaroth y es el punto de Irreflexividad sobre el Otro Lado aniquilando la raíz primordial de las manifestaciones emanadas desde el Atziluth Sephiróthico mientras que en su lugar manifiesta y enfoca los impulsos del aspecto Qliphothico de ese primer mundo superno dentro del nivel Briahico para destruir la creación de su contraparte reflexiva al remplazar sus "pensamientos de creación" por aquellos de aniquilación Irreflexiva, conduciendo al espíritu a la entrada de este punto mental de rectificación a través de la destrucción más cercana a la obtención de la coronan más alta de Nihilidad más allá de todas las restricciones cósmicas

Desde la perspectiva iniciática a este segundo infierno del Qliphoth se accede por medio de la sexta puerta a través de la cual el adepto irreflexivo debe entrar para alcanzar la corona de los dragones del Otro Lado. El siguiente es el Sello de la Sexta Puerta del Infierno, también llamada la Puerta Sello de Abaddon, y su correspondiente Formula de Apertura:



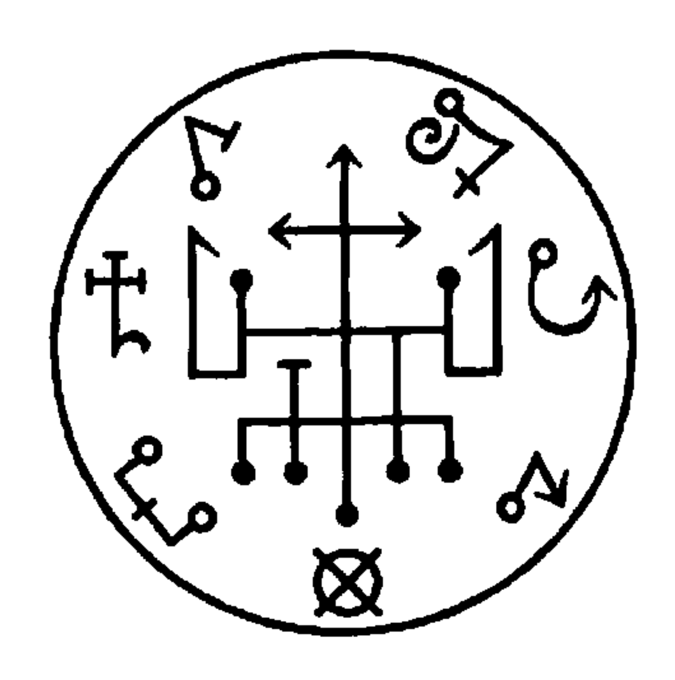
Formula de Apertura de Abaddon

Astaroth ✠ Gash Khalah ✠ Gadael ✠ Akalel ✠ Shararel ✠ Kaphahel ✠ Lachamel ✠ Haragel ✠ Liftoach Shaari ha-Abaddon!

3 - Tit ha-Yon

Tit ha-Yon, el Fango de Lodo también pocas veces traducido como el Fango Hirviente, es el reino de Golachab siendo el de la Qlipha de los Flameantes y que queman con Fuego, gobernada por el iracundo Asmoday y es un punto de Holocausto que emite Muerte a cualquier reminiscencia de las limitaciones hechas de arcilla, las cuales dentro de esta etapa, derriten los huesos imperecederos del espíritu para que puedan embarcarse en los próximos niveles de purificación y restauración de la Naditud de una manera purificada y empoderada, dejando atrás el cadáver derretido de Adán y en su lugar levantándose como una llama que se aproxima a los Tronos más altos del Fuego Acósmico.

Desde la perspectiva iniciática a este tercer infierno de Qliphoth se accede por medio de la quinta puerta a través de la cual la semilla de la serpiente es purificada adicionalmente en su preparación para el regreso de vuelta y germinación a dentro del útero de Tehom. El siguiente es el Sello de la Quinta Puerta del Infierno, también llamada la Puerta Sello de Tit ha-Yon, y su correspondiente Formula de Apertura:



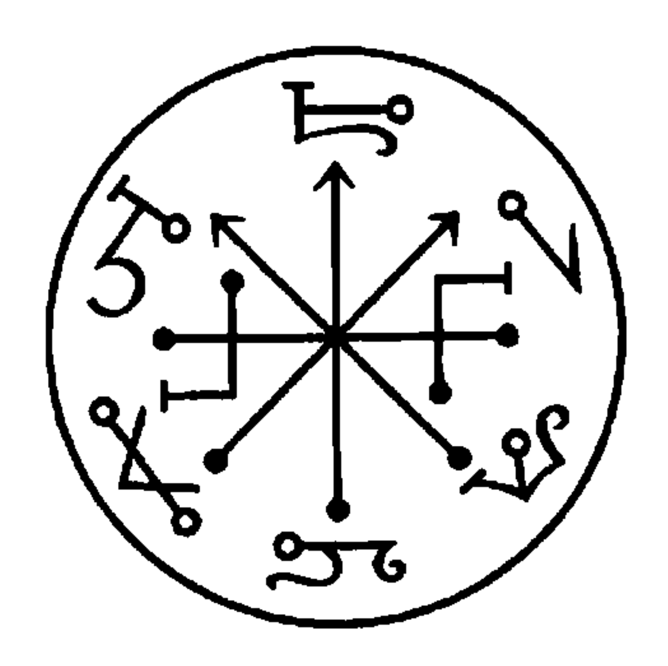
Formula de Apertura de Tit ha-Yon

Asmoday ✠ *Golachab* ✠ *Gophriythel* ✠ *Ophiseshel* ✠ *Lahatel* ✠
Charchurel ✠ *Balael* ✠ *Liftoach Shaari ha-Tit ha-Yon!*

4 - Bar Shachath

Bar Shachath, el Pozo de la Ruina, originalmente referido como una zanja para la pudrición y la corrupción del material corporal (desechos), es el reino de Thagirion siendo el de los Contenciosos y los Oponentes de la Ley Reflexiva, y es gobernado por la carencia de leyes de Belfegor y está en un punto de la resurrección no predestinada de los muertos coronados y un pillar ascendente de la bestia de la revelación final, otorgando la vida en la Muerte y alas flameantes a aquellos que por su voluntad dejan que sus aspectos hechos de arcilla se pudran bajo el calor del Sol Negro, para ser iluminados por su luz y moverse adicionalmente hacia los Fuegos purificadores de la restauración Irreflexiva del espíritu sobre el sendero serpentino del El de Once Cabezas.

Desde la perspectiva iniciática a este infierno del Qliphoth se accede a través de la cuarta puerta a través de la cual el amanecer de la resurrección de los muertos que han cruzado el mar de Muerte es alcanzado por la trasformación del Cuervo a Fénix. El siguiente es el Sello de la Cuarta Puerta del Infierno, también llamada la Puerta Sello de Bar Shachath, y su correspondiente Formula de Apertura:



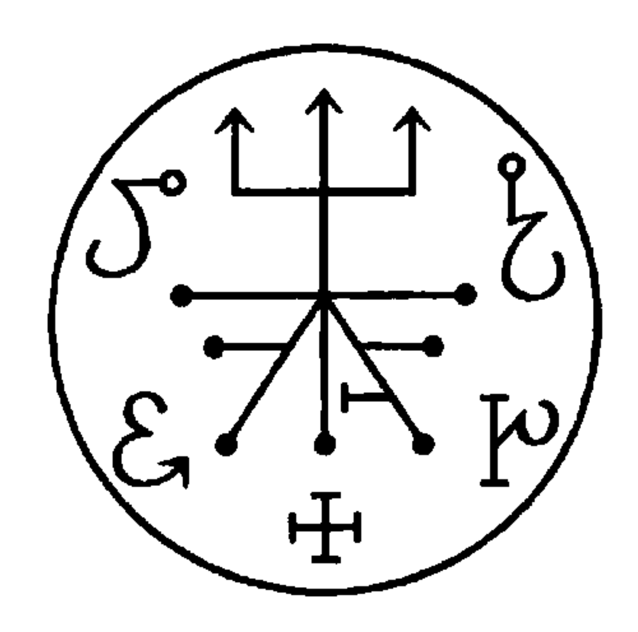
Formula de Apertura de Bar Shachat

Belfegor ✠ Thagirion ✠ Towebahel ✠ Gaownel ✠ Ramamel ✠ Iqedael ✠ Rahabel ✠ Oriensel ✠ Natashell ✠ Liftoach Shaari ha-Bar Shachath!

5 - Tzelmoth

Tzelmoth, la Sombra de la Muerte, a menudo puesto por otros en la posición del sexto infierno, dentro de nuestra tradición no es una sombra que se encuentra antes de entrar por las puertas de la Muerte sino en su lugar una sombra que es experimentada y asumida después de haber pasado la puerta de Samael y haber llegado al próximo Reino/Infierno en donde el Trono de la Sombra de la Muerte está ubicado, entendido esotéricamente como un presagio del aspecto semejante a la Muerte de la Letra Qliphothica Nun, causada y emitida por la luz que recibe del Sol Negro y manifestada dentro de la Qlipha de los Cuervos de la Muerte, en donde aquellos Cuervos de Dispersión se convierten en personificaciones de esa sombra mortal, dando alas a aquellos ascendidos de la Semilla de la Serpiente que pueden tomar el vuelo hacia el no regreso, por la búsqueda de la Liberación del Alma y el Espíritu del aprisionamiento que de otro modo habría sido causado a través del renacimiento Reflexivo.

Desde la perspectiva iniciática a este quinto infierno del Qliphoth se accede por medio de la tercera Puerta del Infierno a través de la cual la liberación otorgada por la Muerte no predestinada libera las almas y espíritus dispersando, dejando a tras el cadáver de su Abel asesinado sobre el Akeldama para alimentar el Gulgaltha. El siguiente es el sello de la Tercera Puerta del Infierno, también llamada la Puerta Sello de Tzelmoth, y su correspondiente Formula de Apertura:



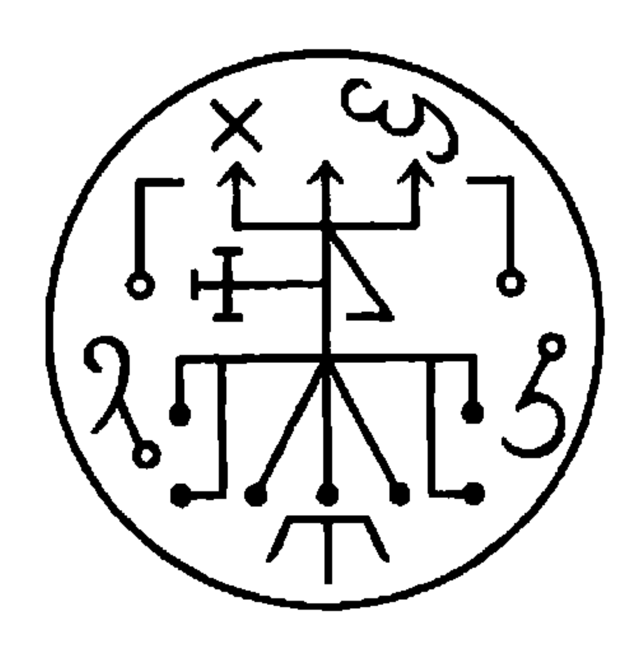
Formula de Apertura de Tzelmoth

Baaltzelmoth ✠ *Oreb Zaraq* ✠ *Ongirtael* ✠ *Ratsachel* ✠ *Bazarel* ✠ *Zabachel* ✠ *Rabel* ✠ *Qeberel* ✠ *Liftoach Shaari ha-Tzelmoth!*

6 - Shaarimoth

Shaarimoth, la Puerta de la Muerte, puesta aquí en si, por nuestra corriente y tradición, la posición apropiada en relación al proceso alquímico conectado a la admisión del veneno de la serpiente transmutado alquímicamente en el veneno de dios, llevando la Muerte a aquello que ata el Self al El del Sephiroth mientras que al mismo tiempo empodera los vínculos con el El del Lado Irreflexivo, girando las llaves de la puerta de Adramelek por la aceptación a voluntad de la Muerte de las formas finitas en la búsqueda de la obtención de la esencia infinita que gira en torno al Qliphoth y es un punto de sacrificio del ego y la mente limitada, abriendo la posibilidad de una expansión, trascendencia y renacimiento no predestinado afuera del Tehiru Sephiróthico.

Desde la perspectiva iniciática a este sexto infierno se accede por medio de la segunda puerta, a través de la cual el ego Adamita mordido por Taninsam está en condición agonizante permitiéndole al Self espiritual emergente ser aquí llevados al altar del rey pavo real a aquellos que el encontraría de valor, causando la desgracia que induce a los aspectos limitantes la separación del ego nacido de arcilla, desde el Self nacido de las chispas de los Fuegos de la Luz Negra, esto al permitir la entrada hacia y a través de la puerta de la Muerte y mediante la entrega de la purificación que implica como tal la Muerte iniciática. El siguiente es el Sello de la Segunda Puerta del Infierno, también llamada la Puerta Sello de Shaarimoth, y su correspondiente Formula de Apertura:



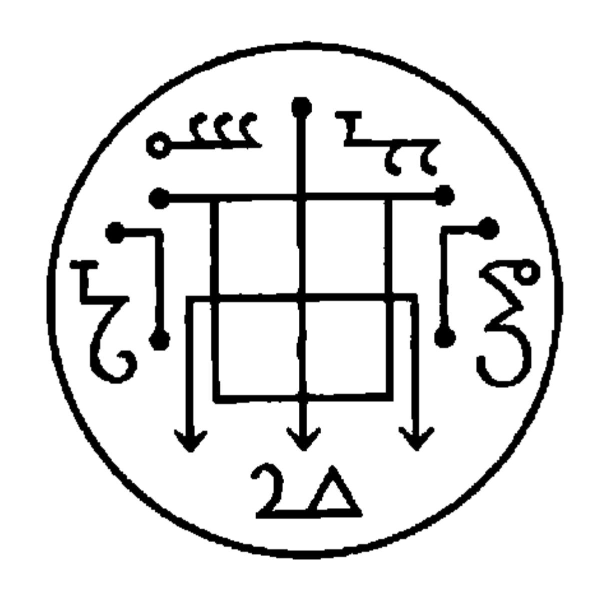
Formula de Apertura de Shaarimoth

Adramelek ✠ *Samael* ✠ *Slaphel* ✠ *Maradel* ✠ *Ayabel* ✠ *Lachatsel*
✠ *Liftoach Shaari ha-Maveth!*

7 - Gehinnom

Gehinnom, el Valle de Hinnom, considerado como el nombre original que se refiere a un valle al sur de Jerusalén en donde los adoradores de Baal y Molok dejaron que sus descendencia pasara a través del Fuego como sacrificios para Elohim Acherim, y se consideró que debido a tales actos el valle en cuestión quedó maldito y se convirtió en un lugar reverenciado como una puerta física hacia el infierno y se ha dicho que posteriormente fue usado como un lugar reservado para la quema de toda clase de desperdicio impuro , como los esqueletos de animales impuros y los cadáveres de criminales. Mientras que ninguna de estas afirmaciones ha sido comprobada históricamente el simbolismo relacionado a este valle ha sido utilizado también para nombrar el séptimo y más bajo de los infiernos, abarcando no uno sino dos Qliphoth, los cuales son Gamaliel y Nahemoth, siendo el Qliphoth lunar y el sub-lunar interceptando la más cercana de todas las otros cascarones llenadas con luz del Otro Lado con el lado Sephiróthico del Tehiru. Gehinnom es como tal un reino dividido, estando en la mitad más baja el Trono de Na-Ama-Hema (Naamah-Nahema) y sobre la mitad más alta el Trono de Ama Lilith, mostrando así un vínculo claro entre las obras de Nahemoth y Gamaliel, como por el linaje de la serpiente vinculado desde este lado al Otro Lado las puertas de Gehinnom pueden primero ser abiertas y atravesadas hacia y desde allí, y por medio del empoderamiento quíntuple que puede ser obtenido desde las cinco naciones bendecidas, se puede ascender al punto lunar, en donde la madre de Sitra Achra otorgará su néctar envenenado de despertar a aquellos valerosos que a voluntad aceptaron la mordida de la serpiente, para portar ese veneno dentro de si hasta Pavo

Real Supremo de las puertas de la Muerte y allí obtener totalmente su efecto refinado en la búsqueda de la apertura del ojo a través de la Muerte del Yo. Desde la perspectiva iniciática a este quinto infierno se accede por medio de la primera puerta a través de la cual la verdadera obra Qliphothica es iniciada y el punto de ingreso y egreso para las serpientes, abierto para ayudar a la intrusión quebrantadora de Kelims de la luz del lado reflexivo, haciendo posible también el propio escape desde este lado Condenado del Tehiru. El siguiente es el Sello de la Primera Puerta del Infierno, también llamada la Puerta Sello de Gehinnom, y su correspondiente Formula de Apertura:



Formula de Apertura Doble de Gehinnom

Amma Lilith ✠ Gamaliel ✠ Gadaphel ✠ Maarable ✠ Lachashel ✠ Iatsathel ✠ Avahel ✠ Layilel ✠ Liftoach Shaari ha- Gehennom!

Naamah ✠ Nahema ✠ Na-Ama-Hema ✠ Nahemoth ✠ Neqamahel ✠ Hamahel ✠ Mirshaathel ✠ Atadel ✠ Thazazel ✠ Liftoach Shaari ha-Gehinnom!

Los Sellos de las Puertas del Infierno y su Fórmula de Apertura general proporcionada, tienen una multitud de usos prácticos dentro del contexto de la obra mágica y espiritual, y pueden ser empleados en muchas formas diferentes dependiendo del contexto. Cuando se emplean en las formas presentadas, son usados como puntos físicos de enfoque que pueden crear liminalidad entre esta y la parte del Otro Lado a la que conducen, abriendo una *puerta*, un *túnel* o un *puente*, que puede llevar hacia y desde su lugar de activación.

Cada una de las Puertas Sello tiene Siete Puntos visibles de Poder, en similitud a muchos otros Sellos Qliphothicos y aquellos Siete Puntos están interconectados entre si y en esencia conectados a través de las Once Cabezas que gobiernan la totalidad de las séptuple manifestación de su *Reshut ha-Rabbim* (Reino de Multiplicidad).

Estos puntos pueden ser entendidos como las *Siete Cerraduras* para cada una de las Puertas cerradas, pero también los puntos de conexión entre todos los Siete Reinos a través de los cuales todas las fuerzas Qliphothicas poseyendo vínculos hacia y a través de los que pueden mover y manifestar libremente y sin restricciones en donde quiera que su poder pueda necesitar causar efectos, bendecir o afligir.

Las aplicaciones prácticas de estos Sellos son bastantes y no es posible divulgarlas completamente aquí, ya que la perspectiva concerniente a sus más ocultos modos de uso y activación es también algo reservado a aquellos que pueden comunicarse con el *Sitrin Aharanin* y a través de ellos obtener una iniciación directa hacia tales misterios fundamentales reservados únicamente para las crías de las

serpiente atrapadas dentro este lado maldito del Tehiru, pero podemos aun dentro de este y el siguiente capítulo señalar vagamente algunas de las áreas más obvias y los modos de utilización de estos puntos más poderosos del *ingreso* e *intrusión* Qliphothica para expandir y ayudar en la obra del buen hermano del linaje de Nachashel.

Cuando las fuerzas del Qliphoth deben ser evocadas por medio de una de estas Puertas de los Siete Reinos del Qliphoth se dice por tradición, que la forma debe ser marcada con la sangre fresca de un sacrificio adecuado derramada (la de serpientes venenosas siendo generalmente la ofrenda más adecuada, poderosa y sagrada, si se otorga en la manera correcta y con respeto), simpatéticamente conectada al Reino hacia el cual se busca abrir un *túnel.* La Puerta Sello en si debe ser marcada dentro del corazón de un Undecágrama correspondiente a la dirección de poder deseada mientras que a los Siete Puntos de la Puerta Sello se les deben dar las Llamas de siete velas con la mitad superior roja y la mitad inferior negra. Esto en combinación con la purificación correcta y el uso adecuado de la Fórmula de Apertura pronunciada y con la aceleración de todos los vínculos interiores poseídos, girara las Siete Llaves y abrirá la Puerta.

Dentro de otros contextos estos Sellos pueden ser empleados en conexión con la creación de algunas de las muchas *Puertas Espejo* que pueden ser usadas para la obtención del acceso a las visiones y flujos de las corrientes energéticas y a la Luz Iluminante que se emite desde el Otro Lado. Esto puede lograrse de varias formas, pero más a menudo se crea un *Espejo Negro,* con el vidrio y su marco teniendo una forma angular y no redonda, en su forma óptima habiendo sido cortada en la forma de un Undecágono y puesto en un marco

de madera adecuada que debe tener una cubierta posterior removible. El Sello en cuestión es, dentro de tal obra, marcado sobre la pieza adecuada de pergamino o de papel consagrado con el derramamiento de sangre anteriormente mencionado y es rodeado por los otros Sellos pertenecientes al Reino para los que el espejo debe actuar como una ventana. Los Sellos de la(s) Cabeza(s) de Azerate gobernando ese Reino deben ser puestas sobre el Sello de la Puerta Infernal, mientras que el Sello de la Qlipha primaria, o en este caso del primer y último Reino los Qliphoth (siendo plural), sobre el lado izquierdo y los Sellos de los Emisarios de la Qlipha (o el Qliphoth) deben ser marcados bajo el Sello de la Puerta Infernal central y finalmente sobre el lado derecho el pergamino o papel con el nombre verdadero y mágico, o el Sello que lo represente, de aquel que busca emplear la *Puerta Espejo* debe ser escrito o dibujado.

Este talismán de la Puerta Infernal escrito con sangre, su(s) gobernante(s), Qlipha/Qliphoth, y Emisarios deben ser puestos dentro del marco del *Espejo Negro*, mirando la parte posterior del vidrio ennegrecido y entonces la parte posterior del marco se vuelve a unir y es Sellado temporalmente, con la posibilidad de ser reabierta cuando y si otro elemento especifico o Sello de poderes u objetivos específicos deben ser añadidos dentro de la parte posterior del espejo para causar vínculos o empoderamientos específicos. El espejo entonces es puesto sobre la Puerta Sello correspondiente en el centro de un Undecágrama de la variedad adecuada que actúa como una puerta astral hacia el Sitra Achra en una manera en la que deja espacio a la activación de la Puerta Sello Infernal, a menudo posicionando el espejo sobre o cerca de los puntos triples de su dirección del flujo de poder (i.e. los tres puntos

de flecha encontrados dentro de cada Sello representando el movimiento de la corriente desde y hacia los tres Velos Oscuros sobre y ante el Qliphoth).

La Puerta entonces es abierta de una forma tradicional y el *Espejo Negro* consagrado y vinculado completamente sobre todos los niveles con el Otro Lado. Cuando la obra se ha finalizado y todas las velas se han terminado de quemar totalmente el espejo es envuelto con seda negra y es conservado sobre el altar develado solamente cuando deba ser usado dentro del contexto de Escrutinio, la recepción o el envío de Visiones, la Invocación y ciertas formas de Evocación.

El uso más efectivo de tal Puerta de *Espejo Negro* a menudo es logrado con el espejo puesto correctamente sobre una correspondiente Puerta Sello abierta, dentro de este contexto sin el uso de un Undecágrama que lo rodee, posicionado de tal forma que las siete velas estén detrás y no delante del vidrio haciendo necesario en todos los casos, excepto cuando la Puerta Espejo de Gehinnom y el Sello sea empleado, que permanezca en el lado superior del Sello con la parte posterior del espejo hacia los Siete Puntos de Poder y las llamas ardan sobre él, poniendo así al operador en el camino de los puntos que dirigen del Sello durante tal obra.

Cuando llegamos a las aplicaciones Talismánicas de los Sellos de las Puertas Infernales hay muchos, pero los más útiles e importantes son los adornos de los *Lamen* o Talismanes de Evocación, los cuales el operador deberá cargar alrededor de su cuello durante los ritos enfocados a causar manifestaciones Qliphothicas dentro del lado Sephiróthico del Tehiru.

Estos Talismanes, siendo siete, deben ser inscritos con la punta de un filo de hierro consagrado con tabletas de arcilla hechas al mezclar arcilla purificada y consagrada, obtenida de un lugar adecuado en un momento favorable, con la cual deben ser mesclados elementos minerales, animales y de plantas simpatéticas al Reino con el que cada tabla esté conectada y finalmente ofrendas de libación y sangre deberán ser derramadas sobre la mezcla, la cual entonces es revuelta mientras que es empoderada a través de la vibración de los Nombres de Poder y las otras fórmulas conectadas a la Puerta Infernal a las que van a ser dedicadas. La arcilla entonces es moldeada y dejada secar sobre el altar en medio de dos velas negras que actuaran como pilares con inscripciones de los Sellos relevantes y los Nombres de Poder a través de todo el proceso de secado.

La forma de estas tabletas puede ser redonda o angular, si esta última forma es confeccionada la forma del Undecágono es la más preferible, incluso si también otras formas geométricas relacionadas más directamente a las esferas planetarias correspondientes con cada una también pueden ser usadas (de la misma forma también los metales planetarios pueden ser empleados en lugar de arcilla, por aquellos que puedan imaginar la correspondencia adecuada, acceder a los metales y forjarlos correctamente de acuerdo a la necesidad y consagrarlos debidamente con los elementos secretos que portan las virtudes de los vínculos requeridos para la forja de la cadena de Simpatía, que conduce de este al Otro Lado).

Antes de que la tableta se haya secado totalmente, en algún momento durante la mitad del proceso de secado, los agujeros necesarios para la suspensión de el talismán deben

realizarse con, por ejemplo, la punta chata de una vara con la anchura adecuada, ya que el riesgo de agrietar y romper la tableta es de otro modo más grande si los agujeros son hechos después de que la arcilla este muy seca.

Cuando la tableta se haya secado y este lista debe ser lijada para dejarla tan suave como sea posible y entonces la Puerta Sello es inscrita en el lado frontal y el Sello de la Qlipha o los Qliphoth deben ser inscritos sobre la parte posterior. La tableta entonces es pintada primero de *Negro* y cuando la puntura negra se haya secado los Sellos inscritos son pintados con *Rojo*. El talismán recibe su empoderamiento final de una forma similar en la que la Puerta de espejo negro lo fue, al ser puesta sobre la correspondiente puerta sello infernal durante su activación ceremonial y las fuerzas Qliphothicas evocadas son conjuradas para bendecir completamente el talismán para que pueda conceder fortaleza, protección, poder y en foque en todas obras posteriores relacionadas con él y conectadas con ellos. Después de su consagración el talismán debe ser envuelto con seda negra marcada con el Sello de Puerta Infernal correspondiente y empleado como un escudo y un punto de poder y autoridad talismánico usado durante todas las operaciones relacionadas y puede ser colgado alrededor del cuello mediante la adición de un anillo de metal adecuado en el agujero a través del cual un cordón de cuero o una cadena adecuada puede ser enhebrada.

Hay muchos otros usos prácticos para estos Sellos de una variedad y nivel diferente de elevación e intensidad, como por ejemplo para afectar o afligir toda un área mediante la aplicación astuta, la siembra y activación de estos Sellos, o al poner vínculos con el objeto sobre tal Sello y por su

activación que canaliza las corrientes del reino hacia el ser de la persona para causar empoderamiento iluminación o la disrupción demoledora de vida por medio de la maldición iracunda.

Además de las aproximaciones mencionadas y muchas otras aplicaciones similares de las puertas Sello a través de su formación y activación física también pueden servir a una multitud de propósitos sobre los planos más sutiles, en donde son marcados mental y astralmente y activados a través de métodos más directos para dirigir fuerzas, por el poder de la Voluntad y el Espíritu, y el uso de vibraciones formulæ dirigidas a girar las siete llaves y abrir la Puerta, como por ejemplo cuando se trabaja directamente sobre los niveles Yetzirahicos/Astrales como en el siguiente capítulo que describe el ritual más simple para la Apertura astral de las Siete Puertas.

Al establecer y empoderar cada puerta Sello adecuadamente sobre el Astral pueden por ejemplo también ser usadas como los *túneles* concretos a través de los cuales el *Cuerpo Onírico* puede entrar a cada Reino astralmente y obtener sabiduría y poder directamente de la fuente, pero esta iniciación exacta hacia tales misterios, que son velados en más mantos de los que inicialmente parecen tener, deben ser dejados a los revisores Serpentinos de este, nuestro sendero, corriente y tradición.

En el aspecto más esotérico de la obra cada uno de los siete puntos de poder o cerraduras dentro de las cuales cada Puerta Sello Infernal deben ser también atribuidas un Guardián Daemonico y un protector, el cual una vez que es contactado y contratado puede ser llamado para otorgar

ayuda en todas las operaciones enfocadas a la apertura completa de cada una de las Puertas, en formas y para propósitos incluso más poderosos de los ya mencionados.

Que el astuto forje las cerraduras iniciales de las Puertas mediante eso que ya ha sido revelado e indicado, para que con el tiempo aspectos más recónditos, profundos y más ocultos puedan abrirse y dejen entrar la gloriosa Luz del Otro Lado y Guardián de la Aurora Negra de la Divinidad Irreflexiva.



El Ritual de Apertura de las Siete Puertas del Infierno

El siguiente ritual sirve para abrir ciertas capas de los puntos astrales conectados con cada una de las siete puertas infernales para canalizar el poder y la luz negra desde cada uno de los siete renos del Qliphoth y al mismo tiempo abrir los túneles que permiten la comunión con los espíritus del Sitra Achra. El ritual puede como tal ser uno de los pasos iniciales dados antes de otras obras Qliphothicas.

Este ritual no solo llama a las fuerzas de Irreflexividad divina desde los siete reinos sino también ayuda a disipar aspectos de aquellas influencias cósmicas que naturalmente son opuestas a la Intrusión Qliphothica y actúa como un destierro de aquellas fuerzas profanas mientras que al mismo tiempo otorga una aceleración At-Azothica a la Llama Negra interior, la cual se constituye como el vínculo interior primario hacia El Acher, cuya luz exterior es aquella que la flama negra emite.

1: Ponga en el suelo, al centro del área ritual, la vara recta y la torcida, 11 velas negras, una caja de cerillas, tiza consagrada y las otras herramientas y elementos que pueda necesitar para cualquiera de los rituales siguientes.

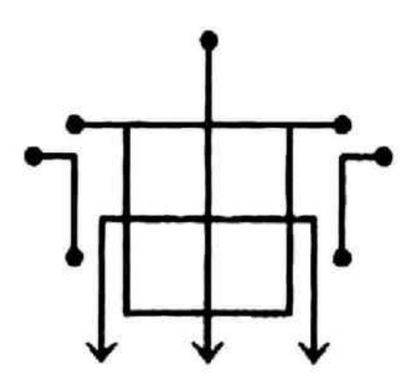
Marque los once puntos de un Undecágono que mida al menos dos metros en su circunferencia, con el primer punto mirando hacia el Norte, sobre el suelo en donde el espacio sagrado liminal deba ser establecido.

Ponga una vela purificada y dedicada apropiadamente sobre cada uno de los once puntos, empezando con el punto de Satán y moviéndose en sentido contra horario, en la sucesión circular del establecimiento del Undecágono en el vez del reflexivo de los Undecágramas, encienda cada vela con una cerilla y entone una parte de la siguiente fórmula de once aspectos de las Cabezas Ocultas de AZRAT sobre cada llama encendida.

Samobelu ✠ *Asabeba* ✠ *Adlina* ✠ *Taloel* ✠ *Citamo* ✠ *Lfalraliam* ✠ *Nkzefu* ✠ *Rodaeg* ✠ *Tzemethah* ✠ *Bubgethy* ✠ *Orlmothlek*

Después de la entonación de la última palabra de la fórmula de las Cabezas Ocultas mire hacia la primera vela, entone de nuevo toda la formula y para cada una de sus partes visualiza con el Ojo del Espíritu como una línea de Fuego Negro que se desplaza desde el punto correspondiente encendido y se conecta con el siguiente, hasta que la entonación final de la palabra *Orlmothlek* el onceavo punto se conecta, mediante la línea que esparce el Fuego Negro, con el primero y un Undecágono feroz y protector es creado a tu alrededor. Esto debe ser entendido como una forma de separación desde el lado cósmico del Vacío, una acto similar al del *Tzimtzum* primordial, pero aquí en un nivel subjetivo y estrictamente personal, separándole a si mismo desde el mundo que le rodea y creando una conexión, basada en la intención como se expresa y se manifiesta a través del rito y formula, en su lugar hacia el Otro Lado y sus Once Cabezas.

2: Tome la vara recta y con ella inscriba la forma sencilla del Sello de la Puerta de Gehinnom en el astral hacia el suelo y con el Fuego Negro de la Imaginación, Voluntad y Espíritu canalizados hacia el exterior a través de su punta:

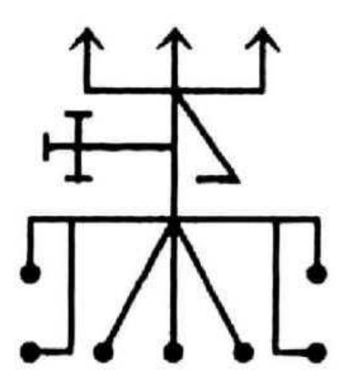


Cuando el Sello se haya establecido firmemente, entone siete veces la siguiente petición formulæ hacia las fuerzas alcanzadas a través del sello, con el enfoque siendo cambiado desde un Punto de Poder, o hacia una Cerradura, hacia la próxima para cada una de las recitaciones:

Ama Lilith Savta va-Naamah-Nahema, Liftoach Shaari ha-Gehinnom (**x7**)

Después de la séptima recitación dirigida hacia el séptimo Punto del Sello deje que el ojo del espíritu contemple la totalidad del Sello encendiéndose forzosamente y al mismo tiempo proyéctelo con profundidad hacia el suelo en el centro del Undecágono alrededor, luego sella su siembra y establecimiento en la parte inferior con once golpes sobre la tierra con la punta de la vara.

3: Mire hacia el lado **Norte** del borde del Undecágono que ahora actúa como un punto liminal que empieza a unirse más y más con el Otro Lado y trace la forma simple del Sello de la Puerta de Shaarimoth ante usted con la punta de la vara:

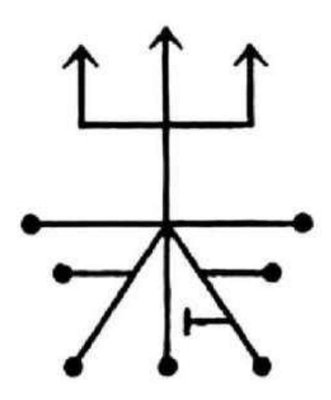


Enciéndalo y cuando el Sello se haya establecido firmemente, entone la siguiente formula siete veces, con el enfoque dirigido de forma similar a la anterior como con la Puerta anterior entre sus Siete Puntos de Poder:

Adramelek ha-Sam-El-Acher, Liftoachh Shaarimoth (**x7**)

Después de la séptima recitación dirigida al séptimo Punto del Sello deje que el Ojo del Espíritu contemple la totalidad del Sello encendiéndose y entonces permita que sea proyectado hacia el Tehiru, luego selle su establecimiento en el punto cardinal **Norte** con once golpes sobre el suelo con la punta de la vara.

4: Mire hacia el lado **Oeste** de borde del Undecágono y trace la forma simple del Sello de la Puerta de Tzelmoth ante usted con la punta de la vara:

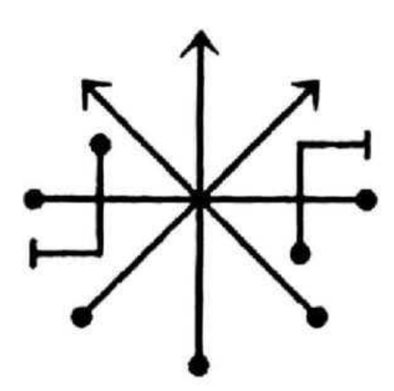


Enciéndalo y cuando el Sello sea establecido fuertemente entone la siguiente formula siete veces, con el enfoque dirigido de una forma similar a la anterior con los Siete Puntos de Poder:

Baalbaathath-Anamlaqayin, Liftoach Shaari ha-Tzelmoth! (**x7**)

Después de la séptima recitación deje que todo el Sello se encienda y sea proyectado hacia el Tehiru y selle su establecimiento en el punto cardinal **Oeste** con once golpes sobre el suelo con la punta de la vara.

5: Mire hacia el lado **Sur** del borde del Undecágono y trace la forma simple del Sello de la Puerta de Bar Shachath ante usted con la punta de la vara:

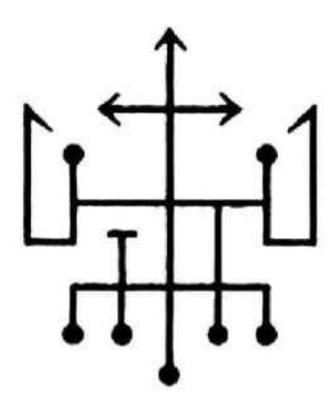


Encienda el Sello y cuando sea establecido fuertemente entone la siguiente formula siete veces, con el enfoque dirigido de nuevo hacia los Siete Puntos de Poder del Sello:

Baal-Belfegor, Liftoach Shaari ha-Bar Shachath! (**x7**)

Después de la séptima recitación deje que todo el Sello se encienda y sea proyectado hacia el Tehiru, luego selle su establecimiento en el punto cardinal **Sur** con once golpes sobre el suelo con la punta de la vara.

6: Mire hacia el lado **Este** del borde del Undecágono y trace la forma simple del Sello de Puerta de Tit ha-Yon ante usted con la punta de la vara:

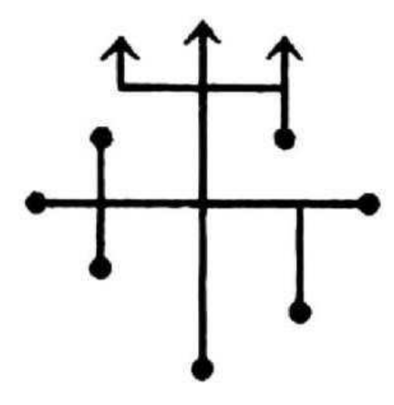


Encienda el Sello y cuando sea establecido fuertemente entone la siguiente formula siete veces, con el enfoque de nuevo cambiando entre los Siete Puntos de Poder del Sello:

Esh-Moday-Melek, Liftoach Sharri ha-Tit ha-Yon! (**x7**)

Después de la séptima recitación deje que todo el Sello se encienda y sea proyectado hacia el Tehiru, luego selle su establecimiento en el punto cardinal **Este** con once golpes sobre el suelo con la punta de la vara.

7: Mire hacia **Arriba** y trace el Sello de la Puerta de Abaddon hacia los cielos con la punta de la vara:

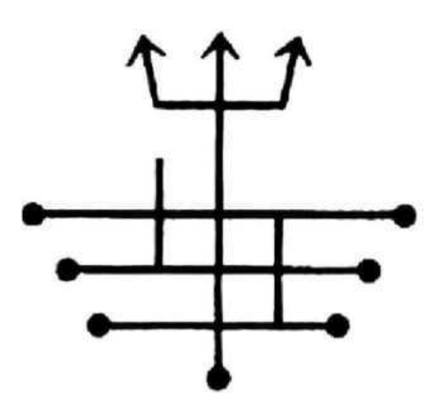


Encienda el Sello y cuando sea establecido fuertemente sobre usted como una *Corona de Fuego* entone la siguiente formula siete veces, con el enfoque de nuevo cambiando hacia los Siete Puntos de Poder del Sello:

Astaroth-Nachash-Yabal, Liftoach Shaari ha-Abbadon! (**x7**)

Después de la séptima recitación deje que el Sello se encienda sobre usted y proyéctelo hacia el Tehiru superior y selle su establecimiento en el punto de **Zenit** con once golpes sobre el suelo con la punta de la vara.

8: Gire hacia el **Norte** y trace la forma simple del sello de la puerta de Sheol ha-Tehom en frente de usted, dentro del Undecágono con la punta de la vara:



Encienda el Sello y cuando sea establecido fuertemente en frente de sí dentro del perímetro del Undecágono entone la siguiente formula siete veces, con el enfoque de nuevo cambiando en una secuencia entre los Siete Puntos de Poder del Sello:

Lucífugo Rofocale, Baal-Zebub, molok va-Ha Satán, Liftoach Shaari ha-Sheol ha-Tehom! (**x7**)

Después de la séptima recitación deje que el Sello se encienda enfrente de usted y en lugar de proyectarlo hacia afuera como con todos los otros Sellos, con el pie izquierdo tome el primer paso hacia los Fuegos Negros, deje que sean absorbidos hacia su Alma y Espíritu, luego selle su establecimiento en el punto central golpeando 11 veces sobre la tierra con la punta de la vara y entonces cruce sus brazos, izquierdo sobre derecho, sobre su pecho desde la marca **X** de Tav y entone la siguiente formula once veces. Por cada recitación sienta que los Fuegos Negros del Reino Superno del Qliphoth arden con más fuerza en el interior y se unen y empoderan con su propia Llama Interna del Espíritu:

Vedar-Gal Tiekals Somdus Azerate!

9: Ponga la vara recta sobre el suelo y toma en su lugar la vara torcida. Señale con esa vara serpentina hacia el lugar inferior y entone una vez la siguiente fórmula para la Apertura de las Siete Puertas de las Once cabezas:

Azerate Samobelu Asasbe Baadlina Anokubal Othayor Othekithah!

Contemple con el Ojo de su Mente una esfera de Luz Negra que se manifiesta debajo de usted en done la Puerta de Gehinnom ha sido abierta.

Repita todo este proceso de sellar las direcciones de las Puertas y entonar las formulas hasta que haya completado las Puertas del **Norte**, **Oeste**, **Sur**, **Este**, **Superior** e **Interior** y se les haya dado atención necesaria, la formula será entonada siete veces en total, las siete Esferas Negras permanecerán brillando dentro de aquellos Puntos que conducen hacia el Otro Lado que ahora han sido establecidos completamente.

10: Señale con la punta de la vara retorcida hacia la Puerta de Gehinnom hacia abajo y entone:

Liftoach Shaari ha-Sitra Achra! (**x7**)

Después de la séptima recitación atraiga y canalice con la punta de la vara hacia y a través de usted un rayo de Luz Negra desde la esfera de **Gehinnom** y deje que sea agregado hacia el punto central interior.

Repita el mismo proceso al señalar y canalizar Luz Negra desde cada esfera y conectar sus rayos hacia usted mismo empleando las siguientes formulas:

Señale hacia la Puerta de **Shaarimoth** y entone:

Liftoach Shaari ha-Olahm ha-Qliphoth! (**x7**)

Señale hacia la Puerta de **Tzelmoth** y entone:

Liftoach Shaari ha-Ilan ha-Hizon! (**x7**)

Señale hacia la Puerta de Bar **Shachath** y entone:

Liftoach Shaari ha-Reshut ha-Rabbim! (**x7**)

Señale hacia la Puerta de **Tit ha-Yion** y entone:

Liftoach Shaari ha-Aur She-Ain Bo Machshavah! (**x7**)

Señale hacia la Puerta de **Abaddon** y entone:

Liftoach Shaari ha-Olahm ha-Tanninim! (x7)

Finalmente, señale hacia la Puerta de **Sheol ha-Tehom** en el centro, dentro de usted y entone:

Liftoach Shaari ha-Umka de-Tehoma Rabba! (**x7**)

Mediante la última entonación de la fórmula de **Sheol ha-Tehom** mire y sienta la esfera del interior encendiéndose y absorba poder dentro y a través de sus conexiones con las otras esferas que ahora han sido establecidas.

11: Cruce su brazo izquierdo sobre el derecho formando el signo de **X** de Tav y concéntrese fuertemente, al mismo tiempo, sobre cada uno de los destellos de Luz Negra que se conectan con la Puerta Interior, los cuales deberán ser visualizados como esferas de Luz Negra feroz que se encienden, resplandeciendo y palpitando dentro del área del pecho y del plexo solar. Hágalo así al cantar la siguiente formula siete veces mientras que además canaliza la Luz Irreflexiva desde cada Puerta y hacia usted mismo:

Aur Shachor ha-Qliphoth Leha'ir!

Finalmente y por séptima ocasión entone la fórmula *Aur Shachor* mientras abre sus brazos y los mantiene extendidos a los lados en el signo de la cruz y visualice con éxtasis los feroces rayos Negros de la Luz del *Otro Lado* girando ahora alrededor en forma serpentina hacia e intrínsecamente a través de usted, creando el Entrecruce de Caminos Infernal de Cuatro Puntos cardinales penetrados por el Pilar Vertical, abriendo el Séptuple Punto Liminal de ingreso y congreso interior, a través y alrededor de usted y en éxtasis proclame:

Desde el Inframundo las fuerzas de Gehinnom están conmigo y dentro de mí!

Desde el Norte las fuerzas de Shaarimoth están conmigo y dentro de mí!

Desde el Oeste las fuerzas de Tzelmoth están conmigo y dentro de mí!

Desde el Sur las fuerzas de Bar Shachath están conmigo y dentro de mí!

Desde el Este las fuerzas de Tit Ha-Yon están conmigo y dentro de mí!

Desde arriba las fuerzas de Abaddon están sobre y dentro de mí!

Desde el Centro las fuerzas de Sheol ha-Tehom están conmigo y dentro de mí!

Rodeado estoy por los Dragones del Otro Lado, envolviéndose alrededor y elevándose dentro de mí, mientras que con sus Fuegos incrementan el flujo y la expansión del espíritu, destrozando todo lo que pudiese restringir el impulso Irreflexivo del regreso a la Llama Divina de vuelta hacia su fuente Inmanifiesta!

Tehomoth Theli Thaumithan Rahab Leviathan Tanin'iver Taninsam!

Por la séptuple emanación de los Dragones del Otro Lado los poderes de los once son llamados, conectados y ahora manifestados! Salud a los Siete Reinos de Irreflexividad Divina y a sus Once Cabezas Gobernantes!

Atah Gibor Le-ohlam Azerate!

Visualice la fuerza Draconiana envolviéndose hacia y dentro de usted, conectándole con el *Otro Lado* y conectando el *Otro Lado* consigo mismo, mantenga esta visualización y sentimientos extáticos tanto tiempo como sea posible o necesario, y cuando esté listo empiece una meditación más profunda, una Proyección Astral o cualquier otra práctica siguiente.

Cuando esto se haya hecho mantenga la vara recta a la derecha y la vara retorcida a la izquierda, cruce sus brazos sobre su pecho y gire en un orden inverso a como originalmente había hecho el llamado, como había establecido y abierto cada Puerta y dado a cada Reino y a su Cabeza Gobernante elogios y agradecimientos, finalmente extinga todas las velas al soplarlas también en un orden inverso al que uso originalmente para encenderlas, esto en conexión con el uso invertido de la fórmula de Siete aspectos de las Cabezas Ocultas de AZRAT de tal forma que las Once partes correspondientes a cada vela sea extinguida, empezando con *Orlmothlek* y terminando con *Samobelu*, entonando la correspondiente palabra en cada flama antes de apagarla.

✠✠✠✠✠✠✠

Dentro de este delineamiento general de la obra descrita se han dejado a propósito muchas posibilidades para la expansión del rito, como por ejemplo mediante la adición correcta de la Fórmula de Apertura de las Puertas, la cual ahora se dejó afuera, junto con otros pasos y elementos, como el empleo del Incensario y los diferentes inciensos correspondientes a cada una de las Siete Puertas. Estas y otras omisiones son hechas para permitirle al estudiante aplicar el conocimiento personal que con el tiempo obtendrá, para que mediante tales perspectivas obtenidas iniciáticamente él pudiese desarrollar el ritual delineado y así entrar más profundamente en los misterios, explorar adicionalmente y tomar parte de la corriente del Qliphoth en su expresión séptuple.

Dentro de esta simple Formula de Apertura de las Siete Puertas también hay muchas fórmulas dadas, las cuales también pueden ser empleadas dentro de otros ajustes relacionados y cuando los misterios por recompensa al trabajo duro y apropiado sean revelados en el verdadero potencial de este rito, como semilla de muchas otras prácticas relevantes, serán entendidos. Misterios son dejados en la oscuridad para que solo aquellos iluminados puedan acercárseles, y como tal aquí se da, de nuevo en una forma oculta, más de lo que se ha revelado.



La Estrella de Once

La Magia Qliphothica del Undecágrama

Muchos son los sellos individuales que pertenecen a los incontables aspectos diferentes de las fuerzas del Sitra Achra, como se muestra en este libro, todos poseen vínculos fuertes con los Dragones del *Otro Lado*, pero hay un conjunto de símbolos que incluso si al principio puede decirse que representan las Once Cabezas también representan todo el Qliphoth de Once Aspectos con conexiones con todo lo que existe en el reino de la Irreflexividad iracunda.

Este conjunto de símbolos consta de las configuraciones geométricas de las Estrellas de Once Puntas llamadas Undecágramas descritas exotéricamente como estrellas polígonicas que poseen once vértices, existiendo en cuatro formas regulares, tendiendo cada una en su centro/corazón el Undecágono, el cual en si representa el borde manifiesto que se expande a través de los once puntos primordiales de Irreflexividad, obstaculizando la intrusión de la Luz Reflexiva del brillo a través del *Tehiru*. El Undecágono como mostraremos más adelante, representa también el *once* expresado a través de *uno* y el *uno* manifestado a través del *once*, siendo como tal un símbolo de expansión, división y unificación de la divinidad del Lado Izquierdo de *Ain Sof*, actuando como la mira de aquel Reflexivo Cósmico

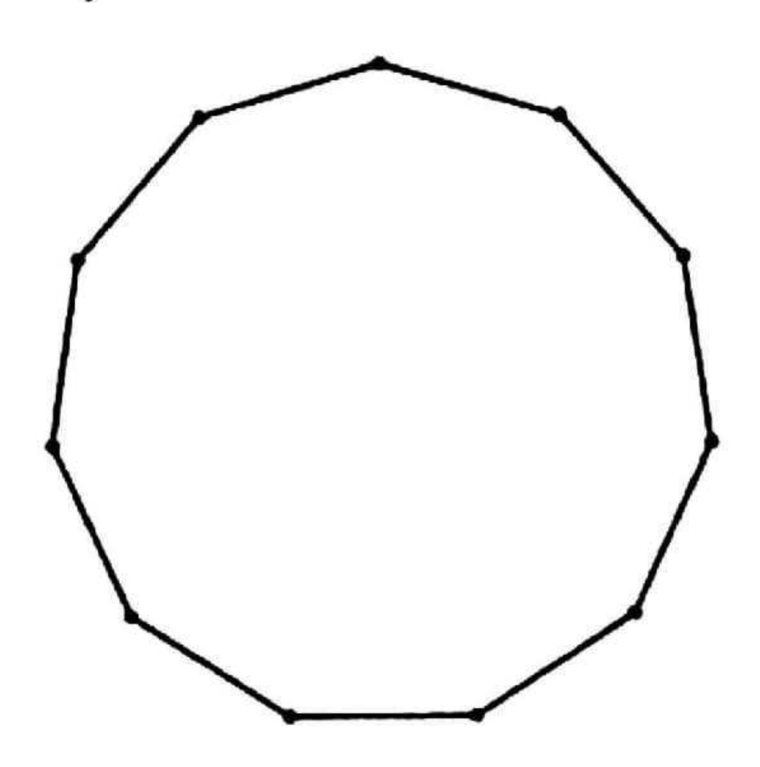
nulificador y el regreso en si a su Totalidad de la Nada en *Ain* (1-1=0).

Primero presentaremos las diferentes formas de los símbolos mencionados y explicaremos sus atributos y significados relevantes dentro del contexto de nuestra obra Qliphothica, posteriormente describiéremos como ellos son empleados en la práctica como el Sendero de Once Aspectos a través del cual las esencias del Otro Lado son alcanzadas y las barreras cósmicas son rotas e infringidas.

Los Once Puntos Primordiales

La Forma-Semilla para la manifestación del Undecágrama es la de los Once Puntos Primordiales, que representan el primer pensamiento Anti-Cósmico de la Luz Irreflexiva, siendo su estancia adversa asumida en contra del 10 restrictivo y estático de su contraparte cósmica. Estos Once Puntos son el aspecto dividido del primer impulso Anti-Sephiróthico manifestado dentro del *Tehiru* abismal y desde estas once semillas la totalidad del Árbol Exterior de la Muerte que germinó y floreció, a través de los mismos once Puntos Azerate obtuvo sus Cabezas, Coronas y Tronos.

Desde estos Once Puntos la Luz Negra es emanada y reflejada, en su primer aspecto reflejándose desde cada Punto hacia el siguiente crea los bordes de su propio dominio de exilio y oposición dentro del lado del *Tehiru* que ha hecho para residir en su interior, para obstaculizar la expansión de la caída, sintiendo y limitando emanaciones Reflexivas. Este primero brillo de la Luz Negra es descrito como un reflejo que gira en sentido anti-horario entre sus puntos establecidos, empezando desde el primer punto en la cima conectado con los tres velos de Anti-Existencia siendo en orden ascendente *Chasek*, *Bohu* y *Tohu*, los cuales en el Zenit de la Irreflexividad, por su Caos sin forma, permanecieron como los vínculos más fuertes hacia el *Ain* y al encircular el Vacío crearon los bordes que restringen la expansión del Lado Reflexivo y crearon los Puntos Liminales de intersección a través de los cuales ese lado Sephiróthico pudo ser infiltrado y disuelto de vuelta a la Unidad Irreflexiva.

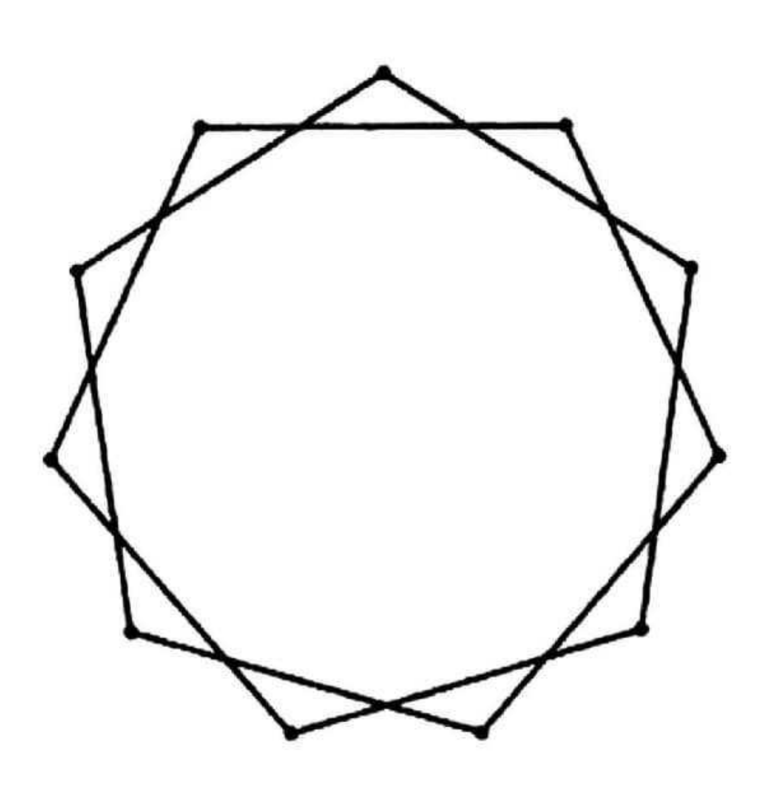


Mediante este primer movimiento los Once a través de los Puntos Primordiales del Undecágono, son establecidos como un escudo con bordes filosos, protegiendo lo que pudiese permanecer en su interior, mientras que al mismo tiempo permanecen quemando con Fuegos del Qliphoth a aquellos que buscaran penetrar desde afuera. El Undecágono es así el primer reflejo de la Luz Negra reverberada desde cada punto de las Once Cabezas y es como tal la manifestación Anti-Cósmica de los 11 Irreflexivos que se oponen al 1 Reflexivo, el cual en contraste con el circulo limitante del lado Sephiróthico del *Tehiru*, teniendo el valor numérico de 10, no es estático sino en su lugar expansivo, dinámico e invasivo como cada Angulo del Undecágono emana puntos que cortan hacia el Vacío y esparciendo su Luz Ardiente cuando forma Undecágramas, en lugar de limitar y rodear tales estrellas toma la posición-semilla de su conversión trasmutativa en su centro/corazón.

Mientras que los Once Puntos-Semilla y el Undecágono representan el primer Impulso Primordial de estructura y manifestación, aunque en una forma caótica y sin forma, lo hace así de una manera sin forma y puede ser vinculado a la etapa anterior, conduciendo a la actual Creación Qliphothica, haciéndose paso hacia los Cuatro Mundos aun Inmanifiestos del *Atziluth*, *Briah*, *Yetzira* y *Assiah* del *Otro Lado*, los cuales deben llegar a existir a través de las cuatro formaciones diferentes que se aproximan del Undecágrama. El Undecágono debe ser adecuadamente entendido como la emanación estructural de *Tohu*, *Bohu* y *Chasek*, cargando la voluntad de Qemetiel, Beliel y Athiel para oponerse completamente al método de YHVH, disponiendo el terreno y plantando las 11 Semillas del Qliphoth y la Magna Obra de HVHY, puede desde tal perspectiva esotérica ser conectado con el único aspecto del alma del Yechidah Irreflexivo y Quintaesencial.

El Primer y Atziluthico Undecágrama

El primer Undecágrama que se manifiesta y representa el Qliphoth en los niveles más altos es creado cuando los Once Puntos-Semilla Primordiales emiten la Luz Negra desde cada segundo punto, manifestando así el primero a través de los 2, en lugar del 1 Sephiróthico, reflejando como *Kether* es una manifestación del 1 mientras *Thaumiel* es manifestado como el 2 primordial, reflejando a la perfección el punto dual de manifestación Irreflexiva contrarrestando el punto singular y estático de Irreflexividad. Esta primera forma del Undecágrama, reflejado desde cada segundo punto, crea así los impulsos de las Once Cabezas de Azerate dentro del Sitra Achra de *Atziluth*, siendo el mundo de la Luz Negra manifestada a través del **Fuego** Espiritual como el Mundo Arquetípico del Qliphoth.

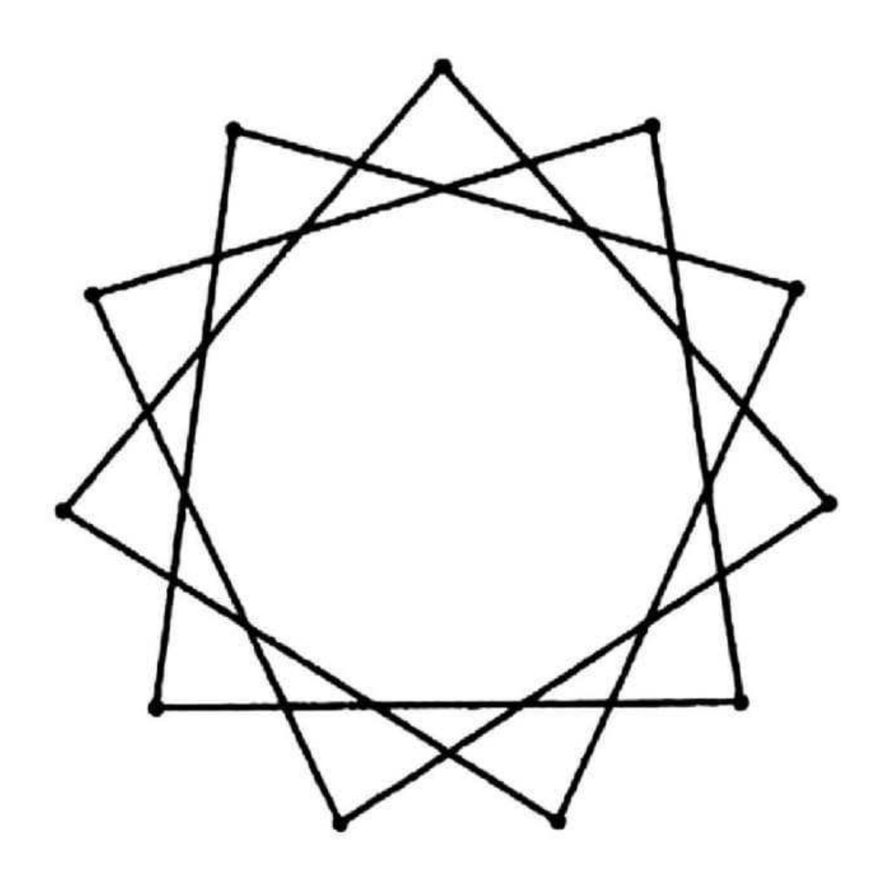


Esta primera forma del Undecágrama de *Atziluth* representa los 11 en su manifestación más ligera y en su estado como un instinto ardiente puro, un impulso e intención anticósmica y es el Primero Manifestado *como* y *a través* de los dos, dando oposición al *Yod* del Tetragrammaton cósmico y es como tal una fuente directa para la llegada, pero también regreso *hasta* y *a través*, de la esencia dual de la Llama Negra del Espíritu, la cual puede ser descrita como la forma Irreflexiva del Chiah vital, perteneciendo a todas las Serpientes y Dragones del Otro Lado y su semilla morando sobre ambos lados del *Tehiru*.

La primera forma del Undecágrama representa el Mundo de emanación pura desde los Tres Velos de la Existencia Anti-Cósmica que permanecen conectados al *Ain*, contiendo el poder de la Corona Superna del Dragón y la Luz Negra que arde adentro y afuera, motivando la lucha en contra de la existencia Reflexiva y la vida finita, causando la atracción hacia la totalidad Inmanifiesta de la Naditud. Dentro del mundo y a través del poder de este Undecágrama, el Fuego de la Voluntad y el Espíritu son cultivados y encendidos para aniquilar la causa de las restricciones en su Punto-Semilla de germinación, para expandir la Libertad Acausal, la Liberación y el Ascenso Irreflexivo. Mediante esta estrella las Once Cabezas, Coronas y Tronos son establecidos, primero en la estación más elevada más allá de la manifestación comprensible, liderando cuando se mueve, descendiendo hacia la oposición en contra de todo lo que limitara su brillo y guía, cuando Asciende hacia los Tres Velos oscuros, de vuelta al Útero de *Ain*.

El Segundo y Briahico Undecágrama

La segunda forma del Undecágrama representa el Mundo Qliphothico de los impulsos Irreflexivos concretizados como pensamientos de Anti-Creación, oponiéndose al *Heh* primordial del Tetragrammaton y su elemento diluyente de **Agua**, aquí en lugar de traer el Aullido Silencioso de los Mares Tehomothicos del Espíritu, tomando forma, manifestándose por la Luz Negra que es reflejada a través de cada tercer Punto Raíz Primordial, causando la manifestación de los 11 a través de los 3 para combatir el 10 a través del 2 del lado Sephiróthico, manifestando el Undecágrama del *Briah* Qliphothico y el punto mental de intrusión y de Usurpación del Cosmos, el punto de Once Aspectos de Rectificación y Elevación en el Sitra Achra.

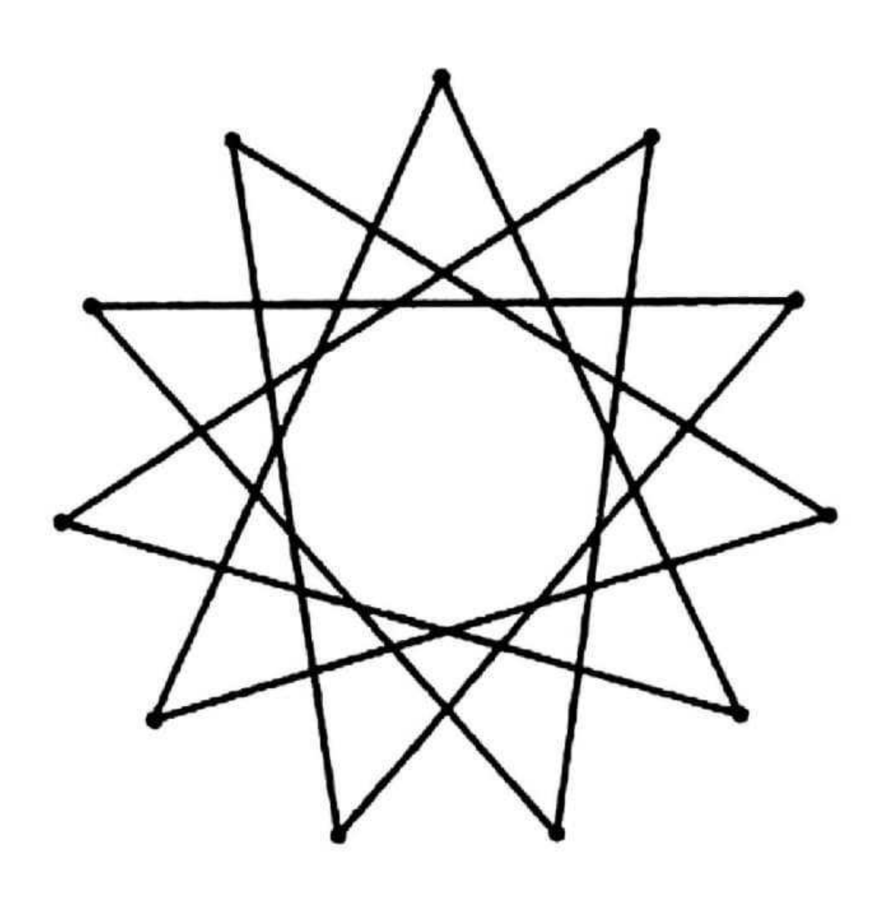


Esta segunda forma del Undecágrama representa los impulsos Atziluthicos Irreflexivos del 11 paradójicamente concebido como los pensamientos Briahicos estructurados de las Once Cabezas del Dragón y así, otro paso en el auto-sacrificio del Lado Izquierdo del *Ain Sof* restringiéndose a sí mismo para obtener la Liberación por medio de la Nulificación de los pensamientos de su Lado Reflexivo. Por este símbolo el espíritu es expresado a través de la conciencia transcendental, aprensión Acausal y aprensión de la verdad más allá de todas las normas, liberándose desde la mente y el pensamiento limitado, llegando hasta lo más alto, lo más bajo y a través del Silencio que contiene dentro de sí mismo todo el conocimiento y el Alogos de la Gnosis más alta.

Este Undecágrama manifestado por los ecos del llamado sin voz de lo Inmanifiesto regresando a su fuente, es como tal un vínculo con Neshamah, siendo la parte del alma a través de la cual el espíritu es expresado al ser como un cáliz llenado con el néctar de los impulsos Atziluthicos condensados y destilados para portar el fundamento esencial por el cual las verdaderas manifestaciones que deben seguir al segundo mundo del Qliphoth al que pertenece, siendo como tal una precondición para el entendimiento de la Voluntad Anti-Cósmica del mundo Qliphothico de Dragones Supernos.

El Tercer y Yetzirahico Undecágrama

La tercera forma del Undecágrama y su mundo Qliphothico de *Yetzirah* oponiéndose a la obra del *Vav* del Tetragrammaton, causada por el reflejo de la Luz Negra a través de cada cuarto Punto Semilla Primordial de los Once, representado por el 11 a través del 4 la Antítesis al Mundo de Formación Sephiróthico, el cual es el 10 a través del 3, en donde las ideas Briahicas son dotadas de formas reales mientras que los moldes astrales y los impulsos Atziluthicos son convertidos en pensamientos Briahicos aquí manifiestos como formas Yetzirahicas, emociones que motivan y provocan la dirección de la fuerza hacia la manifestación total por medio de la acción y la creación.



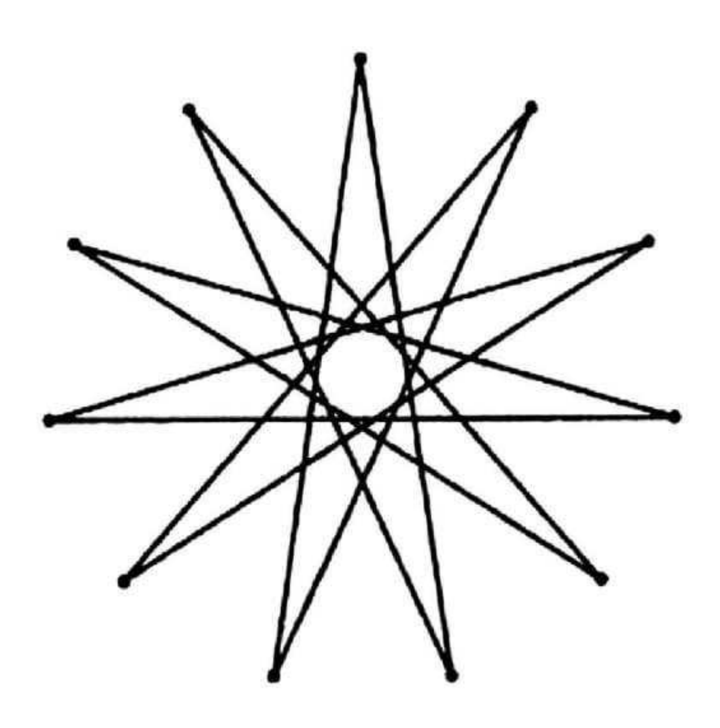
Esta tercera forma del Undecágrama representa el Impulso Irreflexivo divino en sus aspectos como la Luz que emite las Sombras de la Materialización y es como tal el paso final ante la Crucifixión sobre la Cruz de Materia, o el envío de las emanaciones de la intención divina que pretende remover los clavos puestos por el Impulso Reflexivo para confinar el Espíritu desde la Cruz cuádruple de Materia. Dentro de este mundo Yetzirahico y a través de su Undecágrama el mundo de sueños, emociones y del alma es edificado desde las restricciones del Lado Sephiróthico sobre el aliento del Dragón causando el Ruach para cernirse y dejar atrás en cenizas aquello que por la ley y la restricción causal ata el espíritu a través de si al estado caído de estasis dentro de la materialización.

Este tercer Undecágrama es dentro de algunos contextos considerado como la Puerta de las Almas, ya que el aliento de los vivos y los muertos puede a través de él ser inhalado hacia el Otro Lado por su reflejo vampírico hasta el Lado Sephiróthico que combate y busca drenar de toda esencia.

Puede también actuar como la Puerta Astral a través de la cual se entra al Qliphoth o sus fuerzas son invitadas para invadir en la búsqueda de su adición al espíritu haciendo que los recipientes correspondientes se rompan y liberen lo que por los impulsos del pensamiento trastornado y caído mantienen cautivo.

El Cuarto y Assiahico Undecágrama

La cuarta y última forma regular del Undecágrama, representando y manifestando el Impulso de Antítesis en contra del mundo material de *Assiah*, dando nacimiento al Antiverso Qliphothico, y a la total personificación del impulso una vez Atziluthico para revertir la creación del Lado Reflexivo de vuelta al *Ain*, es la Puerta de la Invasión física desde, o para escapar hacia, el Sitra Achra, oponiéndose al *Heh* final del Tetragrammaton cósmico por la Fórmula de la Inversión y la Reversión, actuando como el punto de Liberación o la intrusión At-Azothica y la disrupción Anti-Cósmica. A través de este Undecágrama Assiahico, manifestado por el reflejo de la Luz Negra a través de cada quinto Punto Raíz Primordial de los Once, antagonizando y sobreponiéndose con sus 11 a través de 5 a la esclavización Sephiróthica del espíritu lograda a través del cósmico 10 a por medio de 4, es un florecimiento del Impulso Irreflexivo a través del cual llegó a estar en el nivel Atziluthico, siendo sembrado sobre el Briahico, cultivado en el Yetzirahico y aquí cosechado a través de su desenlace Assiahico.



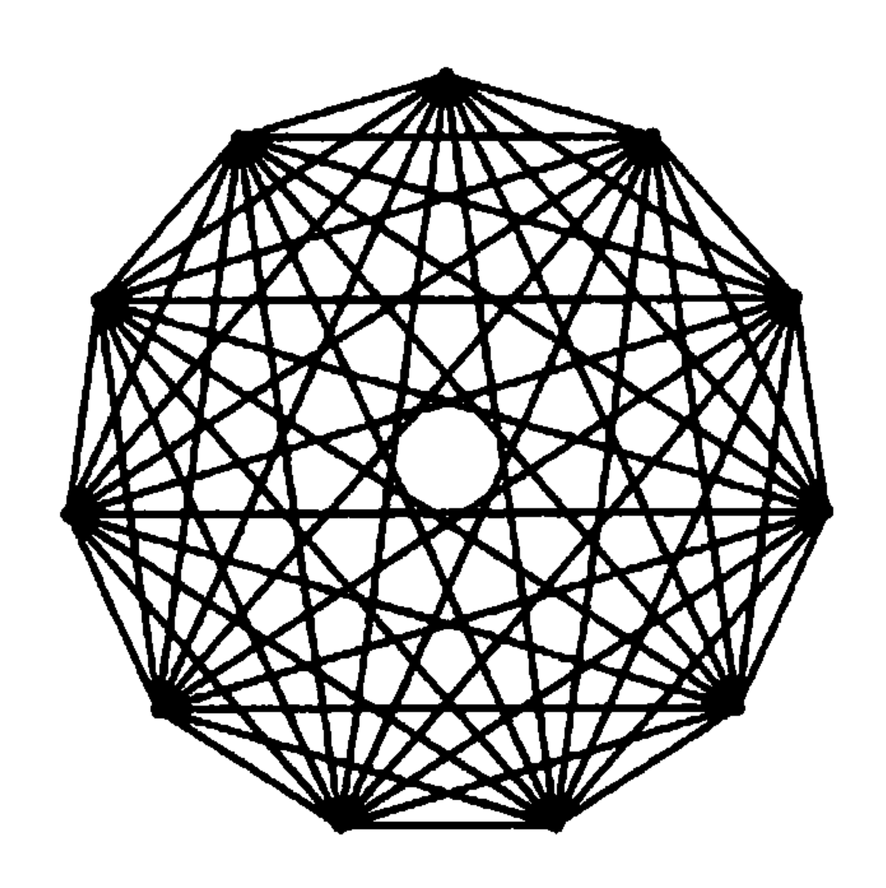
Esta cuarta forma del Undecágrama representa y manifiesta el Pentagrammaton del El Acher de Once Aspectos y el Útero del Dragón a través del cual el Mesías de las Serpientes será renacido para traer salvación al espíritu, el cual es en ocasiones perfectamente reflejado en el Quíntuple Aspecto esencial de la Qlipha que representa la culminación de la manifestación Assiahica, en contraste con la cuadruplicidad de su contraparte Sephiróthica como se manifiesta a través de su décimo, elevando por la gracia del 11 a través del 5, la quintaesencia que la cruz de YHVH de otro modo mantendría crucificada. Esto logra las funciones empleadas más prácticas de este cuarto Undecágrama, que es causar la personificación y la materialización de las fuerzas Qliphothicas evocadas dentro de formas adecuadas, aparentemente paradójicas pero como tal no-pensadas demiúrgicamente, así intrusiones no predestinadas desde la división entre los dos lados del *Tehiru* son Anti-Cósmicos y disruptivos en naturaleza, y debido al efecto At-Azothico Quebrantador del Kelim, su causa inevitablemente por la adición de los Fuegos Negros de la divinidad a las formas que no pueden soportar más de lo que fueron concebidos para contener, todas estas manifestaciones sirven a la causa del escape del cuatro y la Liberación de y a través del quinto.

El cuarto Undecágrama es así una Puerta de Aprovisionamiento y la ruta a través de la cual el espíritu atado por el alma animal Nefesh servilmente domesticada puede ser convertida en una bestia salvaje y libre que rompe sus cadenas para escapar de su personificación limitante, todo dependiendo si el primer Punto Raíz Primordial es usado como una Puerta de Ingreso o inversamente se convierte en un punto de ingreso hacia la Encarnación.

El potencial elevado de este Undecágrama también puede ser diferenciado por el hecho de que tiene dentro de si las formas de todos los otros tres Undecágramas exitosamente, así la fórmula de HVHY puede ser usada como una Escalera de Ascenso elevando el espíritu desde la manifestación terrenal en Assiah de vuelta al Fuego Inmaterial de Atziluth.

El Undecágrama Pan-Qliphothico e Inmanifiesto

Además de las cuatro formas regulares del Undecágrama hay una quinta forma unificada. Este aspecto Pan-Qliphothico representa la totalidad del Sitra Achra ya que pone capas sobre y dentro del mismo espacio en la parte superior de cada una, por la Luz Negra emanada desde los mismos Once Puntos Raíz Primordiales del Undecágono del Vacío Abismal y todas las cuatro formas del Undecágrama, creando un símbolo que abarca todos los aspectos del Qliphoth por sus 11 siendo reflejados a través de 11, como tal representa la elevación de los Once de vuelta a sus propios Puntos de Emanaciones, sin los enredos que todas sus otras formas debido a sus aspectos antagónicos poseídos hacia el Lado Sephiróthico, haciendo de este símbolo el más trascendental Sello de Azerate, el Dragón Irreflexivo de Once Cabezas.



Dentro de este Undecágrama Pan-Qliphothico el Undecágono en el centro/corazón está vinculado esotéricamente con el Útero del Dragón Inmanifiesto, representando un túnel desde y hacia *Chasek*, *Bohu*, *Tohu* y el *Ain* hacia el cual el Caos sin forma del *Tohu* es el paso final. Las prácticas y misterios de este Undecágrama unificado pueden por lo tanto ser aprovechadas cuando los significados y poderes de las otras cuatro formas regulares han sido experimentadas e interiorizadas, esta evolución final de los rayos que reflejan la Luz Negra Angular a través de los prismas de los Puntos Raíz Primordiales de Irreflexividad está sobre los niveles más profundos que pueden ser aproximados y empleados desde la perspectiva de un espíritu, proyectando su punto focal desde el Sitra Achra sobre su Self, esto es reservado para aquellos que tendrán en mente y alma a aquellos Dragones del Otro Lado, oponiéndose al Sephiroth y al mismo tiempo Liberándose en desprendimiento de su causalidad gobernante y restrictiva.

Cuando nos aproximamos desde una perspectiva más simple, el Undecágrama Pan-Qliphothico puede ser empleado como un punto de empoderamiento a través del cual todo lo que ya esté conectado al Qliphoth puede ser fortalecido en esencia, al causar que la concentración de su Luz Negra emitida sea reflejada a través de los Once Puntos sobre sí mismo, pero también por la fortificación de todos sus vínculos de vuelta y hacia el Sitra Achra, puede ser como tal empleado como un **Sello de Consagración** sobre el cual los Recipientes del Espíritu, los Talismanes, las Armas Mágicas y las Herramientas pueden ser bendecidos.

Aplicaciones Prácticas de las Estrellas de los Once

Ahora que algunas de las atribuciones esotéricas y los significados simbólicos de los diferentes Undecágramas han sido develados deberemos movernos a las verdaderas aplicaciones de estos poderosos Sellos Estrella de Once Puntas conectados con los mundos de Sitra Achra y mencionar unas cuantas de las muchas formas a través de las cuales pueden ser empleados dentro de las Obras Qliphothicas para acceder a la Luz Negra que puede ser reflejada a través de ellos en diferentes direcciones por aquellos que dentro de sí cargan una Llama de esa Luz.

Dentro de ciertos ajustes los Undecágramas pueden ser empleados de una manera más simple, más exotérica y representativa/simbólica, en contraste con el modo operativo esotérico con el cual ellos de otro modo son empleados cuando pretenden, mediante su trazado y activación, causar las manifestaciones de los aspectos del Qliphoth al que están vinculados. Dentro de las aplicaciones más simples de los Undecágramas como simples *símbolos talismánicos* constituyen formas representativas de las esencias a las que pueden ser conectadas. Dentro de tales ajustes el símbolo como un todo es enfocado y cargado con poder a través de los significados y las atribuciones adscritas a sí mismos y dentro de tales contextos muchos diferentes elementos extra pueden ser añadidos a él, como por ejemplo Sellos, Signos, Nombres de Poder o diferentes Fórmulas Escritas, para poder empoderar el simbolismo y forma talismánica y así también su receptividad para cargar su recibimiento durante su consagración y de esta forma expandir su potencial para conectar, amplificar contener y emitir el poder que se quiera.

Hay diferentes palabras y frases que son de gran relevancia y tienen un inmenso valor simbólico cuando se llega a los contextos a los cuales pertenecen estos Undecágramas, entre estos algunos de los más obvios son los siguientes:

ש	Shin	Sh
א	Aleph	A
י	Yod	I
נ	Nun	N
ב	Beth	B
ו	Vav	O
מ	Mem	M
ח	Cheth	Ch
ש	Shin	Sh
ב	Beth	V
ה	Heh	H

Deletreando **She -Ain Bo– Machshavah**, siendo una frase escrita con las once letras que significan *Sin Reflexión*, implicando la Irreflexividad de la Luz Negra como se expresa a través de los Once. Otro ejemplo es:

ע	Ayin	A (silenciosa)
ב	Vav	O
ל	Lamed	L
מ	Mem	M
ה	Heh	H
ק	Qoph	Q
ל	Lamed	L
י	Yod	I
פ	Peh	P
ב	Vav	O
ת	Tav	Th

Deletreando **Olahm ha-Qliphoth**, otra frase escrita con once letras que significa el *Mundo del Qliphoth*, como un sinónimo de Sitra Achra, expresando como una existencia total del Otro Lado es encontrada sobre la expresión de Once Aspectos de la Irreflexividad Divina.

Como un tercer y último ejemplo que podemos dar está el siguiente:

ש	Shin	Sh
ע	Ayin	A
ר	Resh	R
י	Yod	I
ה	Heh	H
ק	Qoph	Q
ל	Lamed	L
י	Yod	I
פ	Peh	P
ב	Vav	O
ת	Tav	Th

Deletreando **Shaari ha-Qliphoth**, que significa la *Puerta del Qliphoth*, mostrando de Nuevo con sus once letras como el Once no solo es el fundamento del Qliphoth sobre el Otro Lado sino también como los medios a través de los cuales puede accederse al Sitra Achra desde este Lado Sephiróthico del *Tehiru* mediante la apertura de las Puertas de los Once, liberando el espíritu y al mismo tiempo dejando entrar las emanaciones invasivas del Qliphoth.

Cuando se emplean los Undecágramas como **Talismanes** pueden, según los usos que se pretendan se puede por ejemplo:

Usar las letras adornadas de frases como las anteriormente mencionadas u otras combinaciones igualmente relevantes, de letras o símbolos, para así enfocar la intención subyacente y la dirección del poder buscado a través del símbolo empleado, enfatizando así sus atributos más relevantes.

Dentro de los ajustes más esotéricos estas Estrellas de los Once son por otra parte utilizadas como **Herramientas Operativas** de Hechicería Qliphothica, empleadas no solo como simples imágenes representativas sino como herramientas Físicas, Astrales, Mentales y Espirituales concretas, las cuales deben ser formadas, cargadas y activadas de una manera adecuada para producir resultados exactos y específicos. Por ejemplo, es de gran significado establecer los Puntos Raíz Primordiales y entonces trazar desde ellos las líneas correctamente, representado siempre los Rayos de la Luz Irreflexiva, de una manera correcta basado en el resultado deseado y los aspectos de los Once para ser enfocados y alcanzados.

Basándose sobre la forma del Undecágrama se usan todas las posiciones, pero solo el Primer Trono y el Punto Raíz correspondiente cambiara de acuerdo a como las líneas sean reflejadas como tal, aunque los Puntos Semilla siempre permanecerán en el mismo posicionamiento de las Cabezas Gobernantes y sus Asientos de Poder manifestado a través de ellos, esto cambiará dependiendo sobre qué aspecto y dentro de cuál de los Cuatro Mundos el enfoque sea cambiado.

Dentro de los ajustes Operativos o de **Apertura de Puertas**, cada trazo debe reflejarse correctamente en sucesión con las emanaciones Qliphothicas para conectar con ellos y así activar el poder espiritual del símbolo.

Hay otro conjunto de variaciones cuando se llega a las formas, poderes y a la esfera de aplicación de estos símbolos, dividiéndolos en dos diferentes grupos:

- Uno siendo el de formas Evocadoras/Invocadoras, las cuales son las versiones usuales con el Primer Punto superior.

- El otro siendo las formas Egresivas/Ingresivas que son el aspecto invertido de los Undecágramas, con dos puntos mirando hacia arriba y el primero en su lugar girado para ocupar el *nadir* de la Estrella.

Los Undecágramas Invocatorios/Evocatorios

Los Undecágramas en sus formas usuales describiendo la formación del Qliphoth mediante el reflejo de La luz Negra a través de los Once Puntos y las líneas de intersección y los ángulos creados así son empleados como Sellos Invocatorios o, dependiendo de la obra entre manos, Evocatorios, debido a que en la misma forma ellos muestran como las formas con las que pueden conectarse llegaran a ser sobre el Otro Lado, ellos también pueden ser conectados para llegar a existir sobre este Lado, también pueden llamar su presencia y manifestar sus esencias en formas diferentes.

Cada Punto de los Undecágramas es atribuido a uno de los Once. Dependiendo de cuál de ellos sea el que necesite ser llamado al trazar los Undecágramas, desde luego se empezará en el Punto correspondiente, emanando y reflejando a través de todos los otros Puntos para finalmente reverberar de vuelta a su propio Punto inicial y así sellar el poder llamado a través de este. El movimiento del reflejo entre los Once Puntos siempre será en sentido Anti-Horario, moviéndose hacia la izquierda, ya que el sendero en contra del sol es la forma de girar hacia el Otro Lado y la izquierda es el lado Antinomianista, siguiendo la ausencia de leyes del Otro Lado mientras que se rompen los mandamientos del esclavizador cósmico y se trasciende de sus limitaciones.

Los siguientes son los Puntos Reflectantes de los Undecágramas de Atziluth, Briah, Yetzira y Assiah del Sitra Achra, mostrando el posicionamiento de los Once Gobernantes sobre cada Estrella del Qliphoth, marcando sus puntos de manifestación desde y de vuelta a cuyas líneas de Undecágramas Invocación o Evocación son reflejados.

Mediante los siguientes ejemplos también es posible calcular como los 10 Qliphoth (con Thaumiel siendo Doble) y los Siete Infiernos (con Sheol ha-Tehom estando conectado a 4 puntos y Gehinnom a 2) pueden ser atribuidos y vinculados a los puntos de los diferentes Undecágramas presentados.

Los Puntos Reflectantes Atziluthicos de los Once Gobernantes

Satan

Belfegor • • Asmoday

Molok • • Na-Ama-Hema

Baaltzelmoth • • Astaroth

Beelzebub • • Lilith

Adramelek • • Lucifugo Rofocale

Los Puntos Reflectantes Briahicos de los Once Gobernantes

Satan

Astaroth • • Baaltzelmoth

Adramelek • • Lucifugo Rofocale

Molok • • Na-Ama-Hema

Asmoday • • Belfegor

Lilith • • Beelzebub

Los Puntos Reflectantes Yetzirahicos de los Once Gobernantes

Satan

Lucifugo Rofocale • Adramelek

Belfegor • Asmoday

Lilith • Beelzebub

Molok • Na-Ama-Hema

Astaroth • Baaltzelmoth

Los Puntos Reflectantes Assiahicos de los Once Gobernantes

Satan

Lilith • Beelzebub

Baaltzelmoth • Astaroth

Asmoday • Belfegor

Lucifugo Rofocale • Adramelek

Molok • Na-Ama-Hema

El trazo de cada Estrella y su activación pueden ser logrados de diferentes maneras, pero el aspecto primordial de la obra siempre toma forma al marcar los Once Puntos y entonces, dependiendo de si la ceremonia es enfocada a la Invocación o la Evocación, o si el operador actúa como el Médium o los Sellos, Talismanes o Fetiches, son puestos en el centro del espacio rodeado por los Once Puntos, antes de que las líneas sean trazadas y el centro sea sellado por el Undecágono manifestándose como el corazón del Undecágrama. El trazo las líneas puede lograrse por el método de tallar, rayar, arar, pintar, marcar, sembrar, por la vía del humo y la fumigación, por combustión y encendiendo fuego o mediante el derramamiento de la sangre de un sacrificio.

El Tallado y raspado se hace sobre superficies adecuadas con la punta de la daga o de la espada, o por el filo de cualquier otra herramienta importante adecuada y dedicada para la tarea que este a la mano.

El arado se hace cuando se trabaja sobre el suelo en donde las líneas puedan ser cortadas hacia el terreno más suave y de nuevo diferentes hojas filosas pueden ser usadas, pero también varas, estacas puntudas o incluso huesos son adecuados para tal rasgado de la tierra.

La pintura es hecha más a menudo sobre telas extendidas, alfombras o directamente sobre el suelo del área del templo y diferentes tipos de pigmentos, tinturas e infusiones consagrados, pueden ser empleados para crear una pintura mágica y así adicionalmente alinear la obra con las vibraciones de aquellos que se pretenden convocar.

Marcar es similar a pintar con la diferencia que una tiza o una pieza de carbón consagrada es más a menudo usada para el trazado de los signos sobre una superficie adecuada. La creación y la consagración de tal tiza tiene mucho en común con los métodos de consagración empleados para los polvos usados por los métodos de derramamiento, durante los cuales una infusión de elementos de los reinos de las plantas, los minerales y los animales considerandos en simpatía con las fuerzas con las que el polvo se debe conectar para ser unificados, molidos, y convertidos en un polvo fino y consagrado ya sea sobre el Punto Verde Qayinítico del Cráneo o sobre el Sello del Reino, Qlipha o Espíritu al que deba ser dedicado y que sea dotado por el espíritu. Cuando esté listo este polvo es usado para trazar las líneas del Undecágrama siendo cuidadosamente esparcido de punto a punto.

El método de pintura en si también presenta la obra de las tintas mágicas creadas y empleadas cuando Undecágramas de menor tamaño y Sellos relacionados deben ser dibujados sobre hojas de papel o pergamino consagrado; este es especialmente el caso durante practicas talismánicas en las cuales estos símbolos necesitan ser empleados de una forma que les permita ser puntos portables de manifestación cargados sobre una persona o empleados de cualquier otra forma similar. Cuando se realizan tinturas mágicas el pergamino que consta de los elementos que vinculan y empoderan, primero deben ser teñidos y mediante la adición de gotas de tal pigmento a la tinta exorcizada que recibe todas las virtudes de los elementos de los que consta el polvo.

El trazado de las líneas mediante el método del humo a menudo se hace al contornear el incensario, dentro del cual se quema la Fórmula de Incienso del Reino correspondiente o el Incienso General del Qliphoth adecuado para todas las obras enfocadas a la Apertura de los Senderos entre los dos Lados, permitiendo que la intrusión de la sacralidad del Otro Lado so logre en este Lado del Vacío, cuando por ejemplo se hacen practicas con las fuerzas de Golachab también el humo de un tabaco largo puede ser usado para el trazado mágico y la aceleración de las líneas ya marcadas, en tal caso la punta ardiente del tabaco deberá ser puesta en la boca y el humo en su lugar soplado desde el extremo cortado del tabaco.

Cuando se emplea la combustión y el Fuego más a menudo las líneas de la estrella deberán ser trazadas en el suelo y entonces repasadas con pólvora, en la cual una pequeña cantidad de la sangre del operario o la del sacrificio puede ser mezclada de antemano, y es encendida o como una alternativa menos comburente y más ardiente el corte del Undecágrama puede ser dotado de alguna libación de ofrenda extremadamente ardiente derramada en sus líneas las cuales entonces son puestas en Llamas, con el punto de ignición siempre siendo el mismo de su activación.

Tales fosos cortados en el suelo pueden también ser mojados con la sangre fresca de un sacrificio adecuado, a menudo mezclado con vino rojo o alguna otra libación de ofrenda, para dirigir la fuerza vital y el alma cosechada y así causar su elevación y apoteosis al dejar que se vuelva uno con los poderes que de esta forma son canalizados hacia la manifestación.

Hay muchas otras formas en las cuales los métodos mencionados pueden emerger o expandirse, para que, en combinación con la Fórmula entonada de Llamado relevante al Punto enfocado Reflectante, las fumigaciones, el quemar de la velas, el desarrollo de los ritos correctos y el uso de herramientas, la atención mental, astral y el enfoque demandado, abran el Sendero hacia la Puerta central del corazón del Undecágrama para así dar paso a aquellos o a aquel que se llama.

La forma más común de mantener abierto el Sendero creado a través de estas Estrellas es el "Establecimiento de Llamas", conectando de nuevo los Senderos de Fuego, lo cual en la forma más simple involucra el uso de velas purificadas, dedicadas, talladas, ungidas y consagradas, puestas sobre uno o todos los puntos del Undecágrama activado, para mantener las grietas creadas entre los dos lados del *Tehiru* entreabiertas y listas para aquello que debe ser canalizado o de otro modo se introduzca a través de ellas.

El uso hábil de los Sellos Trono y sus Llaves Angulares también puede mejorar fuertemente todas las Aperturas de los Puntos de los Once y no solo los Sellos Trono pueden ser puestos en el centro del Undecágrama para asentar la esencia que se manifiesta, sino también la Llave Sello Angular puede ser empleada como una marca, al ser tallada sobre la vela y al ser trazada y conectada, de una forma similar en la cual la Estrella en si fue trazada, con el punto del nadir de la línea central vertical del el Sello de la Llave Angular, marcado sobre y dentro del punto correspondiente de reflejo del Undecágrama antes de que sus líneas sean establecidas, así fortaleciendo adicionalmente el enfoque sobre la corriente del espíritu específica de cada aspecto deífico de la Luz de Once

Aspectos llamada, marcando con mayor firmeza su anclaje dentro del lado en el cual es poco natural que tome forma.

En aquellos casos más usuales en los que los Once Gobernantes en sí mismos no son Invocados o Evocados, ya que el contacto directo con tales aspectos elevados no es algo que se tome a la ligera o sea logrado con facilidad y sin peligros, y en su lugar se busque y se intente hacer manifiesta alguna otra fuerza Qliphothica el Punto Gobernante de los Once gobernando ese Emisario, Orden Qliphothico, Daemon Individual de la Letra o algún otro aspecto del Otro Lado debe ser activado en una de las formas mencionadas mientras que el Sello de la Llave Angular de la Cabeza Gobernante especifica de Azerate aún puede ser empleada sobre el punto correspondiente, por ejemplo ser tallada sobre su vela el centro/corazón Undecágonal de la Estrella en si debe ser reservado para el Sello, los elementos y/o el Recipiente-Kelim de manifestación perteneciente a aquel que se llama.

Dentro de tal contexto las Puertas primero son abiertas a través y en el Nombre de la Cabeza gobernante rigiendo el Aspecto con el cual se busca el contacto y desde allí el enfoque es cambiado hacia la convocación de la corriente de Espíritu específica en el centro de la Estrella.

Cuando se llega al trazado verdadero de las líneas del Undecágrama alguna clase de ayuda practica usualmente es necesitada para lograr que cada una de las líneas sea tan rectas como sea posible, más comúnmente siendo el uso de una regla de madera plana o un cordón largo con el cual las líneas pueden ser marcadas y dibujadas de una manera precisa.

Para el cálculo del espacio correcto entre los Once Puntos Raíz Primordiales del Undecágrama el conocimiento común concerniente a geometría y una cantidad básica de inteligencia serán suficientes para la computación correcta, ya que tales aspectos conciernen solo a la practicidad y no necesitan ser aproximados esotéricamente.

Los Undecágramas Egresivos/Ingresivos

Las formas y aspectos ya descritos de los Undecágramas están conectados a la *Entrada en Ser* de las fuerzas de Anti-Existencia sobre el Otro Lado, mientras que el Primer Movedor y Movimiento del Qliphoth es expresado a través de un punto doble dentro del contexto de la configuración del Undecágrama, tal punto dual de manifestación es formado por el punto ápex y zenit, siendo Satán el primario y el secundario perteneciendo a Molok, con el cual se conecta. El lugar del punto de Satán permanece fijo a través de todas las formas descritas del Undecágrama, pero el de Molok y las otras Cabezas de Azerate sucesoras son cambiados de acuerdo al Aspecto Reflectante del establecimiento de las Líneas/Rayos de Luz Negra manifestando los aspectos Atziluthicos, Briahicos, Yetzirahicos y Assiahicos.

El punto constante, siendo el de la *Entrada en Ser* en el Otro Lado, significando el punto de manifestación desde la Anti-Existencia de la Divinidad Irreflexiva, lo cual antes de este punto se ha velado a sí mismo en los mantos de *Tohu*, *Bohu* y *Chasek*, es esotéricamente un Punto de Satán el cual en el aspecto primordial absoluto también puede ser atribuido a Ama Lilith en su forma esencial más elevada, ya que todos los otros aspectos de las Once Cabezas estaban en forma

Inmanifiesta dentro de su Naditud gestante y nacieron/ reflejaron en una medida igual a través de ella. Pero incluso siendo este el caso dentro del contexto practico, Ama Lilith se hace manifiesta totalmente primero a través del décimo punto, ante la manifestación de Nahemah por medio del onceavo reconectándose al primero y estableciendo así el Undecágrama.

Lo que todo esto indica es que ese Punto de las Estrellas de Once es un punto de ingreso sobre la Matriz de Once Aspectos del Sitra Achra, lo cual nos lleva a las formas invertidas de los Undecágramas ya mencionados, poniendo su Punto que alguna vez fue Zenit dentro del Nadir más cercano, señalando hacia aquel que lo trace, llevando a la persona hacia el aspecto que el Undecágrama abarca, al entrar en la Existencia Qliphothica en una forma imitando eso de la primera manifestación de la Luz Irreflexiva reflejada como el Qliphoth de Once Aspectos.

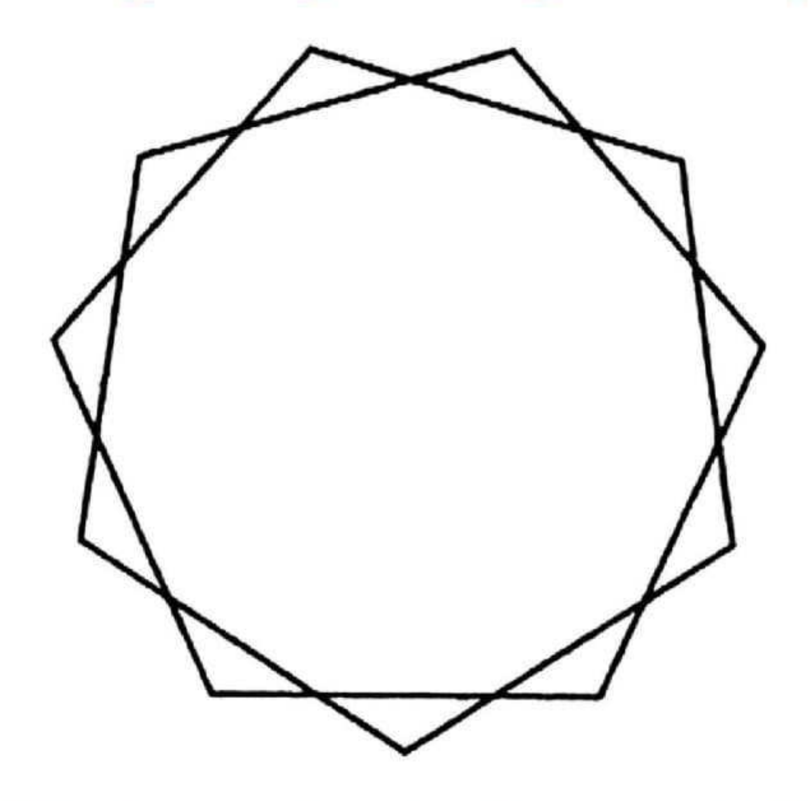
Tales Undecágramas invertidos no son de hecho nada más que cualquiera de las otras formas de las Estrellas de los Once Puntos, trazados desde la perspectiva de aquellos que *Entran en Ser* mediante ellos, y así es un túnel no solo hacia el Qliphoth. Estos son por tanto llamados los Undecágramas Egresivos e Ingresivos, ya que a través de ellos el estado exterior del Qliphoth es logrado, por medio del egreso al Otro Lado, pudiendo alcanzar el mundo del Qliphoth.

Estos Undecágramas son por lo tanto bastante misteriosos en su aplicación, especialmente cuando se llega a aquellos conectados con los dos mundos más transcendentes, sus aplicaciones más profundas es algo que es reservado para aquellos que a través de los Undecágramas

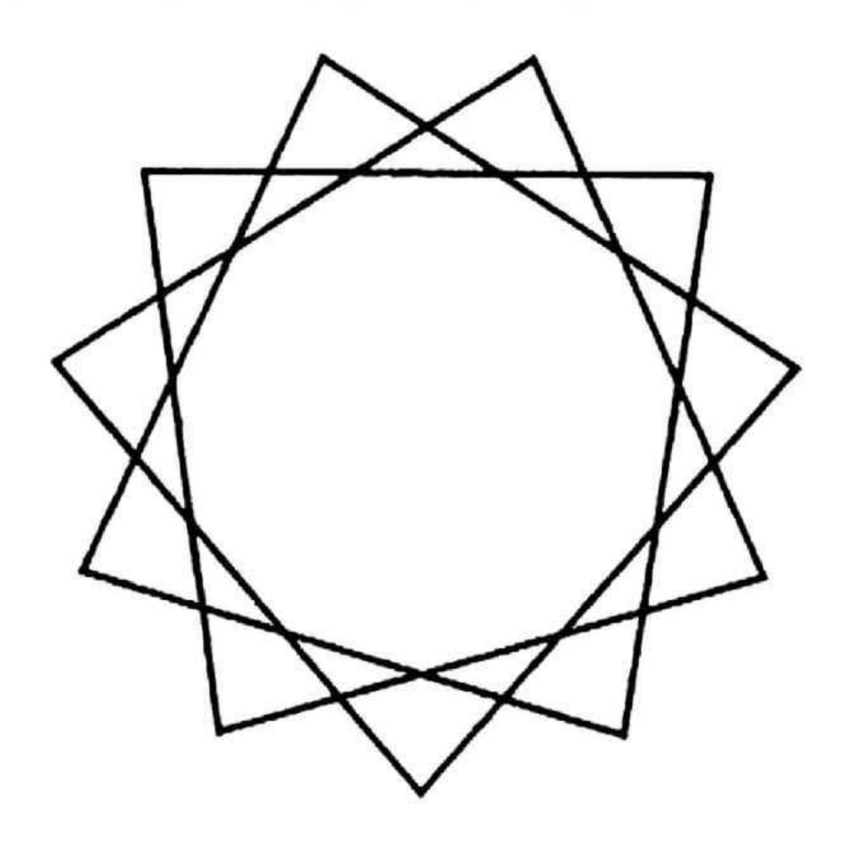
Invocativos/Evocativos pueden alcanzar y obtener la gnosis otorgada directamente por los espíritus de la Divinidad Irreflexiva, no es algo que pueda ser divulgado totalmente por el hombre. La única pista que puede darse y que ya se ha dado, es que la Fuerza Vital, el Alma, la Mente y el Espíritu de estos Undecágramas Egresivos pueden ser proyectados hacia la existencia Qliphothica, la descripción más simple del enfoque de las practicas que pueden ser conducidas a través de ellos es que la trascendencia de los aspectos del Self Irreflexivo/Llama Negra o la proyección de las esencias de ciertas ofrendas a través de sus Puntos, Líneas, Ángulos y Puertas Reflectantes, los cuales pueden ser abiertos para empoderar el Lado del Qliphoth.

La obra más elevada que puede ser lograda por medio desde tales puntos de ingreso hacia el Otro Lado a través del aspecto Pan-Qliphothico del Undecágrama, ya que a través de tal aproximación el Espíritu Oculto puede volverse uno con Azerate, pero tales pensamientos deben ser reservados para la etapa dentro de la Obra Qliphothica cuando todos los pensamientos han sido conquistados y eliminados, y nada excepto el She-Ain Bo Machshaval resta.

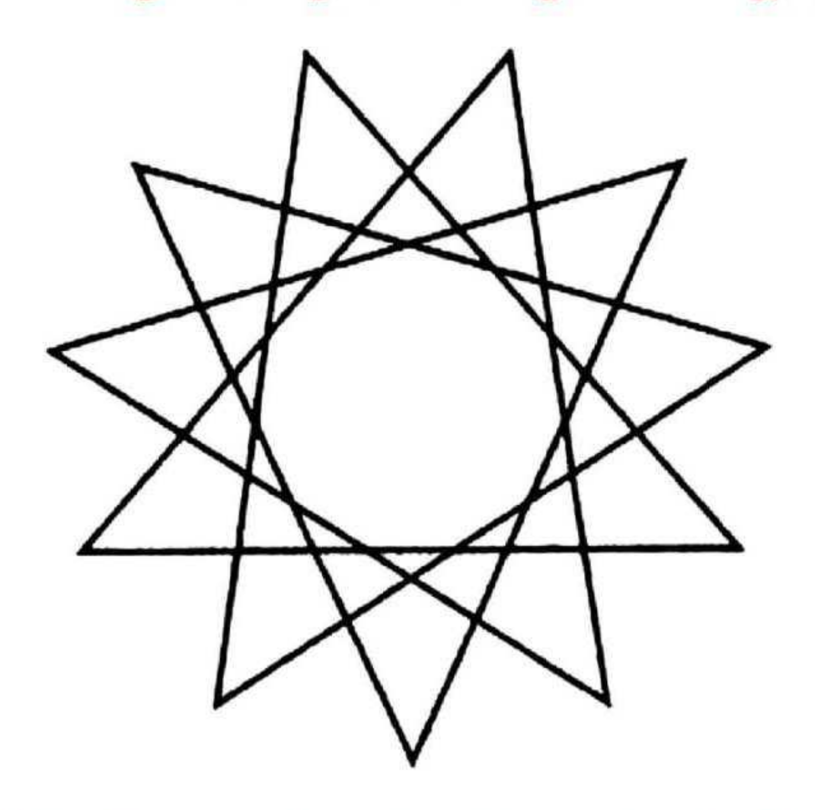
El Undecágrama Egresivo/Ingresivo de Atziluth



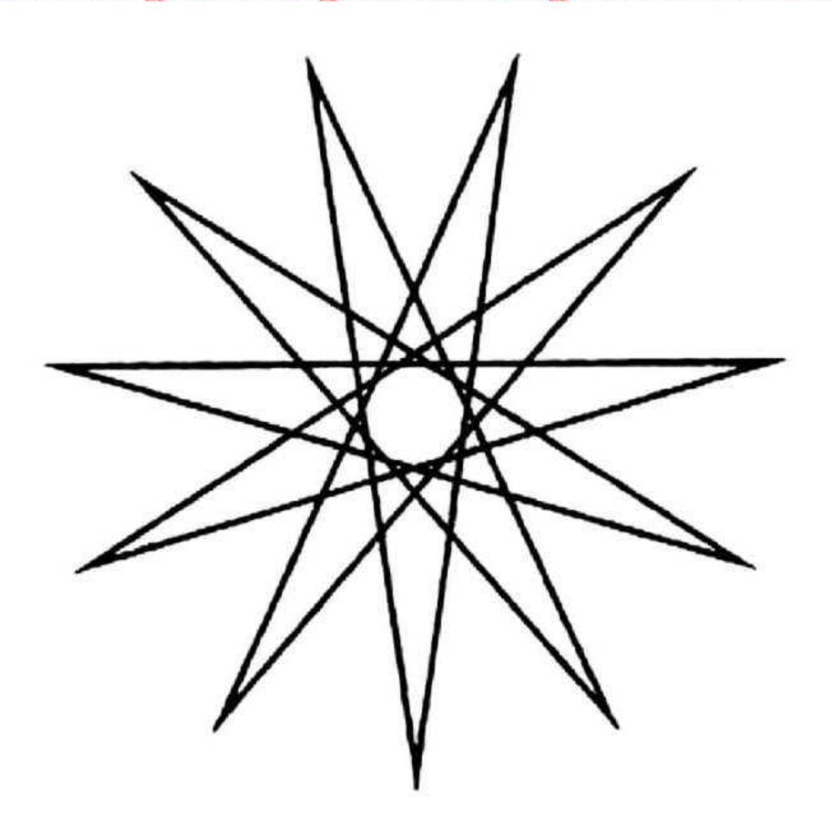
El Undecágrama Egresivo/Ingresivo de Briah



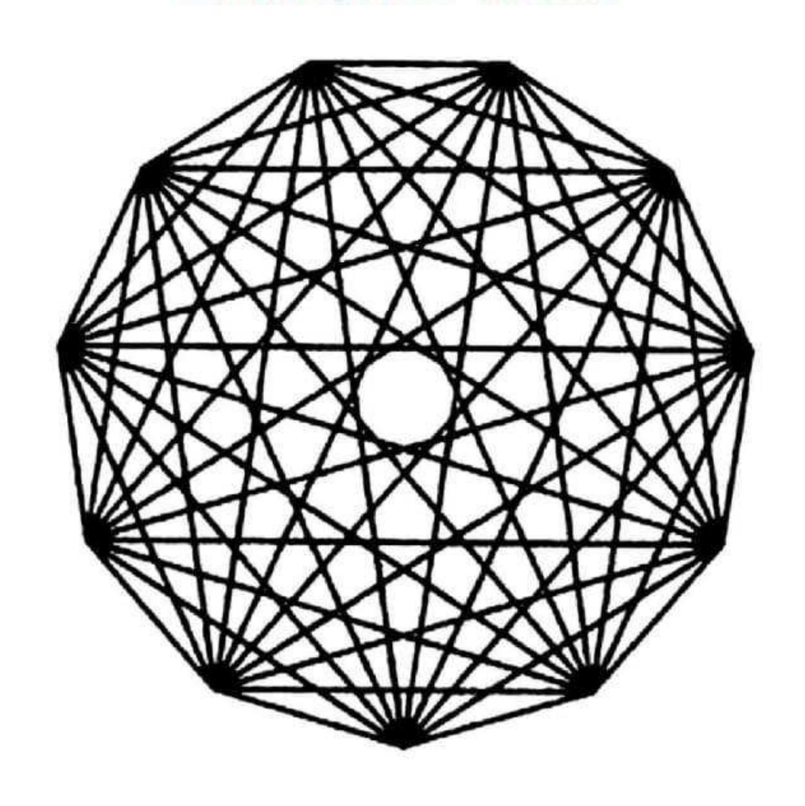
El Undecágrama Egresivo/Ingresivo de Yetzira



El Undecágrama Egresivo/Ingresivo de Assiah



El Undecágrama Egresivo/Ingresivo Pan-Qliphothico de Azerate





Construyendo los Bloques de un Templo Qliphothico

Herramientas de la Praxis

Algunas de las obras enfocadas al establecimiento de contacto con las fuerzas del Otro Lado se realizan mejor en exteriores, en lugares desolados, naturaleza salvaje y liminal, ya que a través de tales puntos, que actúan como rupturas en la cobertura de la realidad percibida, puede hacerse con más facilidad que el Otro Lado del *Tehiru* invada este Lado Sephiróthico. Tales lugares deben ser escogidos con mucho cuidado y deben estar lejos de las áreas pobladas para que nuestra práctica no sea interrumpida por los hijos profanos de Adam y sea mancillada o enjuiciada debido a su falta de respeto y comprensión hacia todo lo que trasciende de su propia ignorancia hecha de arcilla, sus temores y sus leyes esclavizadoras.

Tales puntos exteriores también deben ser escogidos con consideración del *Genni Locorum* que los habita y antes de cualquier práctica ofrendas apropiadas deben ser presentadas a los guardianes y dueños de tales lugares para convertirlos en aliados en nuestros propios compromisos, tentándolos a actuar como nuestras varas, otorgando protección en contra de cualquier influencia molesta, pero en los casos en los que

ellos en su lugar sean de tal naturaleza que no aceptaran un tratado ofrecido amigablemente, deben ser exorcizados con rudeza y mantenidos alejados por medio de Purificaciones y Destierros, estableciendo los bordes mágicos y el llamado hacia las fuerzas que, con los Fuegos de los Siete Reinos del Qliphoth, limpiarían tal lugar y consumirían cualquier Sombra, Elemental o Espíritu ofensivo.

Así como un escenario en exteriores es una opción óptima para muchas de las prácticas y realmente la única opción cuando se llega a algunas de ellas, como por ejemplo aquellas que demandan el uso más extenso de elementos incendiarios, encendiendo Fuegos o Purificaciones Venenosas, permanecerán como las aproximaciones más prácticas y seguras hacia la obra Qliphothica a menudo será a través del establecimiento de un templo interior o un cuarto de altar, un lugar en donde la obra puede ser realizada sin el temor de perturbaciones aleatorias causadas por los extranjeros y en las cuales las herramientas sagradas de la Cultivación Qliphothica pueden ser mantenidas de una forma segura y digna.

Tal templo en espacios interiores puede ser complejo o simple y plano, siempre y cuando pueda ofrecer un espacio para la obra que necesite ser realizada en su interior y tenga un área suficiente para todas las Herramientas, Armas Talismanes y Fetiches que sean acumulados durante la vida de dedicación a la Gran Obra, será suficiente. Una aproximación inteligente hacia la practicidad, tal y como rastrear y activar mejor los diferentes Undecágramas y los Sellos dentro de tal ubicación interior también produce el mejor resultado y debemos adaptarnos a los límites del entorno dentro del cual la práctica debe ser realizada.

El uso de piezas de ropa o alfombras extendidas adecuadas puestas sobre el suelo antes de trazar algún signo usualmente es la aplicación más práctica, ya que tales fabricaciones marcadas después de la práctica pueden ser simplemente enrolladas, atadas con una pieza de cordón y guardarlas para la próxima ocasión en la que tales signos sean necesarios, durante la cual las marcas deben ser retrasadas, aceleradas y reactivadas ritualmente.

Dentro del templo interior a menudo un altar es levantado para ayudar a la cultivación de tal fortalecimiento del enfoque puesto sobre las fuerzas con las cuales se busca comunión y unión espiritual. Tal altar es considerado como un Trono y Puerta terrenal de los Once y debe ser tratado como tal tras su purificación, siendo marcado e instalado apropiadamente. Ahora tocaremos brevemente algunos de los detalles concernientes al altar y algunos de los otros implementos del Templo Qliphothico para dar a conocer las herramientas que en las manos correctas, actuaran como las Llaves que Abren los misterios ocultos dentro de este Grimorio de los Dragones del Otro Lado.

El Altar-Trono

El altar deberá ser hecho de una mesa cuadrada de madera que mida al menos 80cm de largo y de ancho. Es importante que la parte superior de esta mesa no sea lacada y sea dejada plana para que sea posible dibujar sobre ella, por ejemplo con tiza consagrada, cuando esta última sea empleada dentro de una obra ritual.

Esta mesa debe ser limpiada y dedicada ritualmente por medio de un proceso de purificación antes de ser marcada e instalada permanentemente como el Trono-Puerta hacia el Otro Lado.

El primer paso de la purificación emplea una mezcla sencilla de Ruda con solo una pizca de Azufre mezclado en ella y mediante el humo de esta mezcla se sahúma la mesa desde debajo de todos los rasgos profanos, todo los rasgos no deseados son desterrados, para dejar un espacio vacío y limpio. La segunda parte de la fumigación emplea una mezcla de **Incienso de Dedicación** que se conecta con los Siete Reinos que de formas diferentes deben tener sus poderes asentados y manifestados a través del Altar-Trono y consta de una mezcla igual de los siguientes elementos:

1 parte de Mirra.
1 parte de Copal Negro.
1 parte de Sangre de Dragón.
1 parte de Incienso.
1 parte de Madera de Sándalo.
1 parte de Nuez Moscada.
1 parte de Artemisa.

Esta mezcla debe ser quemada nuevamente por debajo de la mesa mientras que la siguiente Formula de Dedicación para establecer conexión con el Otro Lado es entonada en su totalidad once veces, con el incienso siendo añadido al brasero en cada ronda de su recitación:

Samotheshel ✠ *Beogshel* ✠ *Lurosashel* ✠ *Asgaabel* ✠ *Asgotiel* ✠ *Bethabael* ✠ *Baortzel* ✠ *Adsashael* ✠ *Ligaghel* ✠ *Nanaghel* ✠ *Azerate!* (**x11**)

Después de que esta dedicación a las fuerzas del Otro Lado la mesa del altar esta lista para ser marcada pertinentemente, esto realizándose mediante alguna pintura adecuada y consagrada o más adecuadamente al ser marcada con una herramienta de pirograbado.

La marca principal y más esencial sobre el Altar-Trono es simplemente los Once Puntos Raíz Primordiales a través de los cuales todas las formas del Undecágrama pueden ser establecidas y también el Undecágono puede ser creado. Estos puntos de reflejo deben tomar el espacio principal y central sobre la mesa y ser tan amplios en circunferencia como sea posible.

Desde estos Once Puntos cualquier forma del Undecágrama puede ser trazada físicamente, como por ejemplo con la tiza mencionada, pero también con carbón, diferentes polvos, incluso sangre o simplemente mediante los Fuegos de la Imaginación y el Espíritu, haciendo que las líneas establecidas de esta forma tomen forma sobre los niveles más sutiles de existencia, visibles solamente para el Ojo del Espíritu.

Este método también permite remover todos los signos después de que han servido a su propósito, lo cual es algo que más a menudo se hace con la ayuda de una Libación de Ofrenda derramada sobre la superficie del altar el cual entonces es borrado con una pieza de tela limpia y purificada. Este método permite una variedad de empleos múltiples para el altar, permitiéndole que funcione por medio de las diferentes formas del Undecágrama como un vínculo directo hacia todos los cuatro mundos Qliphothicos de Atziluth, Briah, Yetzira y Assiah.

Otro aspecto práctico del Altar-Trono es que incluso es posible invertirlo cuando el uso de estos Undecágramas Egresivos/Ingresivos sea necesario y puede dar el fundamento para el establecimiento de las Estrellas de Once invertidas.

Cuando sea posible el Altar Trono deberá ser posicionado en contra del muro **Norte** del Templo, ya que el Norte es percibido dentro de este contexto de Magia Qabalística como el punto de intrusión de las fuerzas de Sitra Achra.

El Altar levantado y consagrado adecuadamente confiere a las emanaciones del Otro Lado un Punto de Manifestación sobre este Lado, expandiendo su causa de Liberación y usurpación en nuestro propio Sendero de Trascendencia y Entronización hacia y dentro del Mundo del Qliphoth el cual se abre y es inicialmente atravesado mientras todo el incremento no predestinado de las influencias de las Emanaciones Irreflexivas apresuraran el regreso de todo de vuelta al *Ain* mediante el Árbol de la Muerte el cual por la punta de su Corona más alta permanece asociado a la Sacralidad Inmanifiesta de la Naditud Absoluta.

Candelabros

Sobre el altar deberá haber Once Candelabros hechos de bronce o cualquier otro metal adecuado, y cada uno de estos candelabros debe ser marcado permanentemente con el Sello de la Llave Angular de una de las Once Cabezas de Azerate de una manera clara que muestre decididamente a cuál de los dueños pertenece.

Estos candelabros deben ser cambiados de posición sobre los Once Puntos del altar, de acuerdo a la necesidad y dependiendo de cuál de las obras deba ser conducida, así actuara como las Llaves de Fuego que abren los Puntos de los Undecágramas al ser establecidos sobre el altar durante los procedimientos ceremoniales.

Cada candelabro debe tener su propia vela negra, que debe ser primero limpiada mediante el humo de Azufre quemado y después tallada con la Formula Qliphothica de llamado de la Cabeza de Azerate con la cual está conectada, además del Sello de la Llave Angular, el cual también debe ser tallado cerca a la base de la vela. Es posible además bendecir tal vela tallada con algún ungüento que emplee, ya sea un aceite correspondiente, la sangre misma del operador entregada en un juramento solemne de alianza y lealtad hacia cada una de las Once Cabezas o mediante un sacrificio de muerte dado a cada gobernante correspondiente.

Estos candelabros también pueden ser, cuando sea necesario, removidos del altar, puestos en los Once Puntos Raíz del Undecágrama sobre la tierra, así ellos se convierten literalmente en las Llaves de los Once, con sus Llamas desbloqueando los Ángulos de las Puertas hacia Sitra Achra.

Solo médiate la posición del Fuego Interno del Espíritu Irreflexivo las once velas encendidas para las Cabezas de Azerate pueden ser dotadas de Llamas Negras, conectando y reflejando directamente la Luz del Otro Lado, iluminando a aquellos que son de su propia causa y desterrando la Oscuridad Blanca que de otro modo buscaría atar el Espíritu.

El Recipiente Kelim de la Manifestación

En el centro del Undecágrama del altar o de aquellos trazados sobre el Sello, más a menudo Recipientes Kelim son puestos durante los ritos de Invocación o Evocación, estos vasos son en la mayoría de los casos cuencos rústicos de color terracota, marcados por dentro y por fuera con los Sellos y Signos del Espíritu del que pretenden actuar como el recipiente de manifestación.

Más a menudo el Sello principal de aquello que será llamado es inscrito dentro del cuenco con la ayuda de una aguja o gubia. En el exterior son inscritas las diferentes Fórmulas de Llamado y los Nombres de Poder en correspondencia con aquello que fortalezca a el Espíritu llamado.

Por ejemplo, en el caso de los Once Gobernantes el Sello Trono es tallado dentro del Kelim, mientras que su Sello de Llave Angular y Formula Qliphothica son trazados en el exterior de la vasija.

Igualmente Kelims independientes pueden ser creados para cada uno de los 10 Órdenes Qliphothicos, al tener el Sello de la Qlipha inscrito dentro del cuenco, el Sello Trono del Gobernante debajo de si y los Sellos de todos los Emisarios, junto con sus Fórmulas de Llamado, sobre el exterior del cuenco.

También existe la posibilidad de hacer un Kelim Pan-Qliphothico de Azerate mediante el uso del Undecágrama correspondiente, reflejando 11 a través de 11 dentro del recipiente, esto en combinación con la inscripción de todos los Sellos de las Llaves Angulares sobre su exterior, junto

con la Formula de Llamado relevante evocando la fuerza total de los Once.

En ciertos ajustes es posible por ejemplo marcar el Recipiente Kelim de una forma menos permanente también, como por ejemplo con la ayuda de tiza, carbón o tinta, dependiendo de la naturaleza exacta del ritual.

Estos Recipientes después de haber sido preparados cuidadosamente son posicionados en el centro del Undecágrama empleado, y durante los rituales reciben la sangre de la ofrenda asesinada dada par fortificar la manifestación del Espíritu llamado, dentro del Kelim ataran la fuerza vital del sacrificio para causar la manifestación necesitada a través del Sello abriendo la Puerta de la Estrella de la Luz Irreflexiva que contiene sobre y dentro de sí.

Tales recipientes de manifestación pueden evolucionar con el tiempo hacia Fetiches Kelim más adecuados, conteniendo no solo los Sellos y la sangre ofrecida en cada momento que se active, sino también los otros elementos que pueden conectarse adicionalmente para fortalecer la manifestación del Espíritu que representan. Estos elementos adicionales usualmente son cosechados desde el reino vegetal, mineral y animal, y sirven en unión para retumbar el llamado simpatético con la fuerza que pretenden causar un vínculo, constituyendo un punto físico para la manifestación.

Dentro de algunas de esas obras fetichistas, enfocadas a la creación de puntos permanentemente abiertos y activos para la manifestación relacionada de las Once Cabezas también hay una aproximación alternativa al empleo de los Sellos de las Llaves Angulares.

Dentro de estos ajustes especiales los Recipientes Kelim, pueden tomar la forma de calderos, son purificados, dedicados y tallados de la forma usual pero adicionalmente, los Sellos de las Llaves Angulares son forjados y formados de hierro, de una forma que les permita mantenerse de pie de un modo estable dentro del Kelim, como una llave física que debe ser girada sobre el Sello dentro del recipiente, actuando también como una especie de antena que sintoniza mejor con las corrientes del espíritu que el operador busca hacer manifiestas y aquellas que quiere proyectar hacia el Otro Lado, por ejemplo por medio de los diferentes sacrificios dados.

Cuando tales Kelims son realizados, ungidos con la esencia del Otro Lado y son llenados con todos los otros elementos vinculantes, los cuales sirven para establecer la manifestación de las Fuerzas Qliphothicas los verdaderos Fetiches-Kelim habrán sido creados, sirviendo como puntos de enfoque abiertos y vivientes para que las Fuerzas del Qliphoth se manifiesten a través de este Lado del *Tehiru*, expandiendo ese en poder hasta que el Kelim sea quebrantado, así las fuerzas llamadas para que se manifiesten se liberan para actuar de acuerdo a su propia causa At-Azothica Sagrada.

Aquí hay muchos misterios puestos dentro del alcance del descifrador astuto, los cuales al ser puestos en práctica alcanzaran la realización, ya que la práctica de los recipientes Kelim refleja en una manera más íntima el proceso Alquímico de la Interiorización de la Luz de la Divinidad, enfocada a la expansión y el empoderamiento del Espíritu, hasta que ningún recipiente pueda contener su Fuego Negro poniendo el mundo en Llamas y regresando triunfante hasta su fuente.

Los Espejos Portales y los Cuencos de Escrutinio

Muchos son los espejos usados dentro de la práctica de Hechicería Qliphothica, ya que se cree que por medio de sus reflejos se puede llegar hasta el Mundo Reflexivo de la Antítesis Irreflexiva emitiéndose hacía todo lo que busca disolver, pero la verdad del asunto es desde luego, más complicada que eso, incluso aunque el Folklore Judío contiene muchos cuentos que advierten sobre el uso equivocado y los peligros de los espejos ordinarios, como tal los cuentos sobre doncellas que son secuestradas por Lilith debido a que pasan mucho tiempo enfrente del espejo en vana auto-adoración o aquellos de muertos siendo atrapados dentro de cristal reflectante debido a que los espejos no fueron cubiertos durante siete días y siete noches después de que alguien hubiese muerto en el hogar.

Estas simples historias señalan a un conocimiento atávico e instintivo que puede ser encontrado, de una forma u otra, todo alrededor del mundo concerniente a los poderes de los espejos y su potencial para actuar como Puerta para los Espíritus, como una Ventana, o una Prisión, para las almas que pueden ser vistas o pueden estar atrapadas dentro de ellos.

Los espejos empleados dentro del contexto de las Operaciones Qliphothicas pueden tomar muchas formas diferentes y algunos de ellos ni siquiera son hechos de cristal, ya que las puertas de espejo pueden ser creadas con efectividad al llenar los Recipientes Kelim de Manifestación vacíos de todo excepto por sus Sellos tallados y ensangrentados con agua en la cual gotas de aceites y tinturas mágicas que posean poder para ayudar a la

obtención de la *segunda visión* son añadidas, tales como las que contienen las esencias de Belladona, Eufrasia, Anís Estrellado, Acacia, Mandrágora, Tabaco y Ajenjo, esto para convertir el Kelim en un potente cuenco para el Escrutinio que sirve a un propósito similar al de la mayoría de los espejos usuales, pero dentro de este contexto contemplado para recibir visiones del poder especifico al cual el recipiente pertenece.

Cuando nos hemos referido a la creación de las Puertas Espejo más tradicionales dimos pistas en el capítulo sobre los Siete Infiernos respecto la creación de tales espejos pertenecientes, ellos actúan como una puerta hacia cada uno de los Siete Reinos del Otro Lado. A través de una aproximación similar se puede también crear otras Puertas Espejo hechas de cristal teñido de Negro, sobre su parte posterior los Sellos consagrados, activados y dibujados sobre papel o pergamino pueden ser añadidos para preparar el espejo o por medio de la consagración adecuada en el centro del Undecágrama Yetzirahico conectado con el Reino Astral de la Fuerza Qliphothica con la cual el espejo está conectado.

Si los Siete Espejos del Infierno no son lo suficientemente específicos se puede crear una Puerta Espejo para cada Qlipha, para que se pueda tener su propio espejo especifico a través del cual su Cabeza gobernante, Emisarios y todos los miembros de su Orden Qliphothico puedan ser alcanzados.

Tales espejos al ser puestos dentro del Undecágrama correcto y/o el Sello activado adecuadamente permaneciente a la fuerza de la cual se buscan visiones, actuaran como la herramienta más milagrosa para el despertar completo de los sentidos astrales y la apertura del Ojo del Espíritu.

La Daga de Sacrificios

La daga empleada dentro de las Operaciones Qliphothicas debe ser capaz de servir a su función práctica, la cual es de cortar, debe como tal dentro de lo posible ser de gran calidad y ser filosa. Esta daga idealmente tendrá un mango negro y doble filo, ya que el filo de doble hoja se conecta adecuadamente a la esencia de naturaleza dual de las fuerzas a las que sirve.

La daga debe ser adquirida en el día y la hora de Marte y debe ser consagrada durante la noche gobernada por las mismas influencias plantearías, pero en la ultima hora nocturna de Venus.

La consagración de la daga debe simular la de la obra del herrero lograda al calentar la hoja en cada una de las Llamas de los Once, mientras que se les llama individualmente para bendecir la hoja, luego es entonces saciada en una mezcla de Vino Tinto, Tintura de Acónito, 7 gotas de Esencia de Rosa y Gotas de Sangre fresca del primer sacrificio hecho por la hoja, siendo la del mismo operador, tomadas de la mano izquierda.

Cuando este calentamiento y enfriamiento de la hoja ha sido repetido 11 veces es la hora de limpiarla por primera vez con una pieza purificada de tela y entonces se inscribe o de otro modo se marca permanentemente sobre ambos lados.

Un lado de la hoja debe ser marcado con el Sello de Balael, el quinto Emisario de la Qlipha de Asmoday, con las conjuraciones y suplicas dedicadas a él en el nombre de su Cabeza Gobernante, pidiéndole que bendiga, unja y conecte la daga con su propia esencia en la búsqueda del logro de la

Gran Obra de la causa Irreflexiva y entonces sobre el lado opuesto de la hoja el mismo procedimiento es repetido pero ahora con el Sello de Zabachel, el cuarto Emisario de Oreb Zaraq, conjurándolo para vincular la hoja permanentemente con su propia esencia en el nombre de Baalbaaltzelmoth.

Sobre el lado de la hoja dedicado y atado a Zabachel también el siguiente AGLA Qliphothico es entonces tallado o de otro modo marcado permanentemente para dirigir las esencias de todos los sacrificios asesinados con ella a Azerate:

אתה גבור לעולם אזראט

De una forma similar el lado de Balael es marcado con la siguiente inscripción, atando ese aspecto de la daga al poder destructivo de la Espada de Asmoday para las obras de destierro forzoso o maldición de Muerte:

חרב דאסמודאי

Cuando la daga ha sido marcada y vinculada de esta manera hacia los dos Emisarios de Marte y Venus, es de nuevo puesta a través del proceso de calentamiento y de enfriamiento por segunda vez para sellar los poder llamados totalmente dentro de ella, marcándola como un Talismán, Herramienta y Arma dotada de Espíritu, venerada y preferente, con el poder para lograr la Obra de los dos Emisarios con los que ha sido conectada.

Mediante esta hoja, no solo las ofrendas hacia el Otro Lado son dadas de una manera que no permita la dirección errónea de la esencia sacrificada, sino también se posee el poder para

Desterrar fuerzas no bienvenidas, conquistar y ayudar en más de una forma a la eliminación de nuestros enemigos.

Esta daga, cuando no está en uso, debe ser cubierta con una pieza de seda roja y mantenida al lado izquierdo del altar.

Dicha hoja de Sacrificios de lo Irreflexivo garantiza victoria a los Hijos de las Serpientes y corta las manos que ofenden a aquellos otros que buscarían profanarla mediante su contacto blasfemo y sus aproximaciones impuras hacia su Sagrado Espíritu de Conquista y la Sagrada Causa Martirizadora.

La Vara Retorcida y la Vara Recta

Dos formas de vara son empleadas dentro de la Obra Qliphothica, cada una sirviendo a funciones diferentes y personificando aspectos diferentes de los Dragones del Otro Lado, ayudando de una manera más práctica a la canalización y al direccionamiento de las fuerzas con las cuales el Adepto Irreflexivo busca interactuar.

Una vara es circular y retorcida, y pertenece al aspecto Ophita de Lilith, mientras que la recta o inclinada pertenece a su pareja Samael, siendo en este caso una manifestación serpentina para el espíritu de Satán.

Nachash Akalaton

נחש עקלתון

La Vara Circular y Torcida/Tortuosa de Lilith es la vara **Nachash Akalaton**, representando la serpiente enroscada que desciende o se retuerce a si misma alrededor de lo que busca establecer, constreñir o afligir dentro de su poder, con su veneno. Esta es una vara receptiva, encirculando y reuniendo poder, y es como tal una herramienta de Invocación. Esta vara debe ser cosechada o consagrada durante la Noche de la Luna Negra, durante la última hora del mismo planeta. La madera de esta vara debe venir de un árbol que posea un espíritu en simpatía con la naturaleza femenina y dual de Lilith y el espíritu del árbol de acuerdo con la práctica Qayinítica debe ser renombrado y hecho servir como sierva de la Reina del Sitra Achra.

Durante la consagración de esta vara el nombre **Nachash Akalaton** debe ser escrito o tallado sobre ella en letras Hebreas, desde el mango hasta la punta, seguido por el Sello de la Llave Angular de Lilith, señalando con su creciente cornudo hacia la punta de la vara. Para el sellamiento adecuado del poder de esta vara una serpiente femenina seria ofrecida con adoración como sacrificio para la Tortuosa Madre de las Serpientes y su sangre usada para ungir la totalidad de la vara, desde la punta al mango, mientras que la formula Qliphothica es cantada 11 veces y se le pide que bendiga completamente la vara torcida para que pueda ayudar en el complimiento de la Gran Obra.

Durante esta práctica el operador deberá probar gotas de la sangre derramada como sacramento sagrado y dar elogios a la serpiente martirizada que ahora se ha elevado al ser ofrendada a Lilith.

Si la piel de la víbora puede ser removida y curada apropiadamente puede en un momento posterior ser usada en partes o incluso en su totalidad para adornar y cubrir la vara, dependiendo del tamaño de la serpiente empleada como ofrenda sagrada.

Esta vara deberá ser envuelta con seda negra cuando no se use y mantenida sobre el lado izquierdo del altar.

Nachash Bariach

נחש ברח

La segunda forma de la Vara es la de Samael en el atuendo de **Nachash Bariach**, la Serpiente Recta y Perforadora, ascendiendo con dominio desde la cola a la cabeza y desde el Nadir hasta el Zenith, penetrante en poder e imponiéndose como una espada introduciéndose a través del corazón y el alma. Esta es una Vara de Protección, el envío de poder y una herramienta de Evocación, causando cambios no predestinados de acuerdo con el poder de voluntad y espíritu Ilimitados que dirige hacia afuera.

Esta vara debe ser cosechada o consagrada durante la Noche de Mercurio con la Luna en Fase Menguante durante la hora planetaria de Marte. La madera de esta vara debe venir de un árbol que posea una fuerza masculina relacionada al poder serpentino y su espíritu debe ser movido y atado al servicio de la obra del diablo. Hay muy pocas opciones fáciles de encontrar cuando se llega a la selección de tal madera, lo cual es algo con lo que aquellos que contemplan las obras en este grimorio ya deben haber sido familiarizados, y estas por lo tanto deben permanecer sin nombrarse, una opción más rara y a la vez más adecuada para esta vara deberá ser una madera recta, una pieza adecuada de madera con la que se pueda tallar dicha vara, cosechada desde el árbol de Olivo Elgon (Olea Capensis), siendo un árbol con fuertes vínculos con el punto liminal que conduce al Sitra Achra.

Durante la consagración del ritual el nombre **Nachash Bariach** debe ser escrito o tallado sobre ella en letras hebreas, desde el mango hacia la punta, seguido por el Sello de la Llave Angular de Satán, señalando con su cabeza de

flecha hacia la punta de la vara. La consagración de esta vara también debe ser sellada con el sacrificio de una serpiente, esta vez macho, y la sangre también debe ser empleada de la misma manera que durante la consagración de la Vara de Lilith con la única diferencia siendo que esta vez es manchada desde el mango hacia la punta de la vara, mientras que la Formula/Invocación Qliphothica de Satán es cantada 11 veces y se le suplica que bendiga su vara Perforadora de Poder Protector.

Esta vara también puede ser adornada con la piel de la serpiente si es posible envuelta con seda negra y mantenida al lado izquierdo del altar cuando no sea usada.

Se cree que si alguna de estas varas estuviese bifurcada como la lengua de la serpiente en la punta esto sería muy auspicio y doblemente poderoso ya que esto en tal caso representaría mejor la naturaleza Dual del Qliphoth, manifestando así los poderes del *Nachash* de dos cabezas dentro de su única forma, creando así un vínculo más completo con la Astuta Serpiente Sagrada desde y hacia aquellos que nuestro feroz linaje transcurre.

El Cáliz

El cáliz o copa sirve como el Grial del Dragón y es el recipiente desde el cual los sacramentos son tomados y dentro del cual las pociones y filtros son compuestos. Es ideal hacerlo de plata o bañando en plata, ya que de esta forma estaría conectado principalmente con la Qlipha de Gamaliel y con la diosa Lilith, actuando como su Útero Lascivo, emitiendo desde el Otro Lado el Néctar Venenoso de la Serpiente recibido a través de la Obra del Cáliz, poseyendo el poder de encender el Espíritu, despertándolo de su sueño que lo ata a la Oscuridad Cósmica de la Luz Reflexiva.

El cáliz no solo sirve como un recipiente para las bebidas a través del cual las libaciones pueden ser servidas y consumidas, sino también como el recipiente para el Escrutinio de las Aguas de la Luna, cuando es llenado con líquidos adecuados y contemplado bajo la luz o la oscuridad de la Luna, dando paso a las siluetas y a las formas proyectadas desde los mundos sutiles para que se manifiesten.

El cáliz también es el receptáculo de sangre, siendo el agua de la vida, y es como tal un contenedor de la fuerza vital y otras energías sutiles manipuladas durante las diferentes operaciones y al igual que los Espejos del Arte también es una Puerta Astral a través de la cual los Reinos de los Sueños y las Pesadillas pueden ser penetrados y manipulados.

La consagración del cáliz es simple y es iniciada primero mediante la purificación del cáliz.

Esto se hace al lavar el cáliz con una infusión de Ruda a la cual debe agregarse Sal Marina. Después de haberlo lavado, el cáliz es secado con el humo de Artemisa, Estragón y Jazmín, mientras que la Formula Qliphothica de Lilith es cantada once veces. La parte interior del Sello Trono de Lilith es en este punto inscrito o de otro modo marcado permanentemente sobre el cáliz, y la dama del cáliz sangriento es conjurada para bendecir y vincularlo a sí misma.

El cáliz entonces debe ser llenado con una libación de ofrenda adecuada, la Fórmula de Lilith es cantada de nuevo once veces sobre y dentro de cáliz, y su contenido es entonces consumido en el nombre de la Diosa de la Luna Qliphothica, para dejar que lo que sea consumido caiga sobre ella para que así, a su vez otorgue sus bendiciones y Abra la Puerta Útero hacia el Otro Lado que el cáliz ahora constituye y en un aspecto representa.

El cáliz, cuando no está siendo usado, debe ser mantenido al lado derecho del altar, cubierto con una pieza de seda roja.

La Campana

La campana es un instrumento de Evocación carente de palabras que resuena con el Vacío insonoro entre su vibración a los oídos de los Espíritus que está llamando y es como tal una herramienta dedicada al Señor del Silencio que grita, Beelzebub. La campaña puede ser de cualquier forma y tamaño, pero lo ideal es que sea hecha de bronce y tenga un mango. Tal campana debe ser purificada con el humo de la Ruda quemada, luego es tallada o de otro modo marcada permanentemente sobre un lado con el Sello de la Llave Angular de Beelzebub y sobre el Otro Lado con el Sello de Acharel, el quinto Emisario de Aogiel.

La campana entonces es consagrada con el humo de un Tabaco, a través del cual la Formula Qliphothica de Beelzebub es proyectada hacia ella once veces entre el tañido del mango de la campana en la mano izquierda, para que reciba el humo cada vez que su sonido fallezca, cargándola así dentro de los momentos de silencio. El mismo proceso es entonces repetido con el enfoque esta vez sobre el lado marcado con el Sello de Acharel y en lugar de la formula esta vez solo el Nombre de este Emisario es proyectado hacia la campana silenciadora por medio del humo exhalado del Tabaco.

El Señor Beelzebub es dedicado para conjurar la campana con sus olas de Alogos aplastante llegando para erradicar la palabra del creador y para garantizar que la campana portadora de la Llave hacia su Reino de Poder suene en silencio para llamar a todas aquellas fuerzas de Sitra Achra estacionadas bajo su propio asiento de poder.

A continuación el Gran Emisario Acharel es conjurado para que garantice sus poderes a través de la campana, para que no solo se llamen a las fuerzas con las que se busca el contacto sino para que Destierre a la fuerza las influencias no deseadas para crear así un espacio ritual purificado cuando sea que la campana sea sonada en su nombre.

La campana en ese punto es tocada 11x11 veces y una meditación más profunda es iniciada con la intención de entrar al silencio que grita entre todos los sonidos y llegue hacia el Vacío Irreflexivo en el intermedio.

Después de concluir la meditación la campana está en sintonía a su causa y está consagrada totalmente.

La campana, cuando no está siendo usada, deberá ser mantenida al lado izquierdo del altar.

La obra del brasero y el incensario son de mayor importancia cuando se llega a las Operaciones Qliphothicas, ya que están con el poder de la ofrenda quemada, siguiendo la primera aproximación del Maestro Qayin hacia el sacrificio, y la ayuda de los Espíritus del Negro en Verde para que podamos lograr muchas otras cosas que de otro modo serían imposibles. A través de la entrega de los humos correctos durante las obras rituales el fundamento vibratorio total del área del templo es manipulado y alineado con los senderos sutiles a través de los cuales el resultado deseado puede hacerse manifiesto.

Hay diferentes aproximaciones hacia esta magia, pero todas ellas deberán ser desde la perspectiva de que se puede ver los espíritus ocultándose bajo los atuendos del reino vegetal y también entender cómo combinar, despertar y dirigir sus fuerzas hacia el fin deseado, estando dentro del contexto de este texto la ayuda de la llegada de las corrientes del Otro Lado por medio de la apertura de sus diferentes puertas, ya sean lineales como sus sellos o de otro modo establecidos bajo otras formas.

La ciencia de la creación de inciensos primero debe estar basada en la tradición, para que esta posteriormente avance sobre el área de la Gnosis personal, en donde las correspondencias de fuentes más antiguas puedan ser menos importantes que las mezclas y fórmulas que el *Famuli* y Espíritu Vigilante de las corrientes con las que se practica y las internas, nos inspiren a crear. Sobre todos los resultados obtenidos que le dan valor a cualquier mezcla empleada dentro del contexto de las Operaciones Qliphothicas y si una

formula no encaja con la obra de un individuo la persona en cuestión debe estudiar, orar, sacrificarse y experimentar para alcanzar y obtener nuevas, que con suerte estén en armonía con las habilidades y los sentidos espirituales y así sean dirigidas mejor para Abrir los Senderos del Fuego y el humo otorgándole alas a las Chispas Divinas atrapadas dentro de los cadáveres de las plantas, para que así puedan levantarse como mensajeros para servir a la causa de nuestra propia Magia, siendo la de la Causa Irreflexiva del Otro Lado.

El brasero dentro de nuestra obra debe servir como el punto estacionario y fijo para la quema de ofrendas y es como tal un instrumento para el levantamiento del pilar de humo de manifestación, mientras que el incensario por otra parte es un quemador de inciensos más dinámico y movible, colgado sobre cadenas, haciendo posible oscilar libremente y así dirigir su humo más específicamente hacia algún área o punto cardinal durante las circulaciones para la aceleración de los puntos diferentes de manifestación establecidos durante el espacio ritual. En manos hábiles el incensario puede incluso servir como una Pluma de Fuego y Humo con la cual los Sellos de los Espíritus y los de los Siete Reinos pueden ser trazados y activados en el aire sobre los otros planos sutiles para ser penetrados mediante la alteración vibratoria causada por la corriente espiritual que surge en el interior, a través y mediante el humo.

El brasero y el incensario están conectados a unos cuantos Gobernantes Qliphothicos diferentes dentro de nuestra obra, el principal siendo el Señor Asmoday, la cabeza de los *Cremadores con Fuego,* pero estas herramientas tienen también una conexión secundaria con Beelzebub debido a sus adscripciones relacionadas al humo del Aire de Fuego y

sobre los niveles más altos también a Molok, siendo el contenedor de los misterios más elevados de Sacrificio a través de las Llamas.

Estas herramientas deben tener su consagración apropiada antes de ser llevadas a locaciones exteriores adecuadas y allí ser purificadas por el humo de una mezcla de Ruda y Azufre. El brasero entonces deberá ser tallado o de otro modo marcado permanentemente con el Sello de Charchurel, el cuarto Emisario de Golachab y el incensario con el Sello de Ophiseshel, siendo el segundo Emisario de la misma Qlipha.

Una pira sagrada entonces es encendida en el Nombre de Asmoday, su fórmula Qliphothica cantada 11 veces ante un sacrificio adecuado otorgado para el por medio de la daga. La sangre de la ofrenda así asesinada deberá ser asperjada sobre el brasero y el incensario mientras que la Fórmula de Asmoday de nuevo es entonada 11 veces. Los restos de la ofrenda son dados a las Llamas de la Pira, y el brasero y el incensario son pasados 11 veces cada uno a través del Fuego consumiendo el sacrificio con el nombre de su correspondiente Emisario llamado por cada cruce a través de las Llamas. Después del onceavo cruce el actual Emisario deberá ser conjurado y dedicado en el Nombre de Asmoday para bendecir la herramienta y así vincularla con ellos por medio de la Sangre y los Fuegos del Sacrificio, así otorgaran el poder para que la obra de la Cremación con Fuego a través de aquellas herramientas sagradas siempre sea lograda victoriosamente. Una pequeña cantidad de las cenizas de la Pira de Sacrificios deberán ser reunidas en el Nombre de Asmoday y puestas dentro del brasero y el incensario, para sembrarlas totalmente con los vínculos de la cabeza gobernante de Azerate.

Estas herramientas al darles un sacrificio quemado deberán ser conservadas al lado izquierdo del altar cuando no estén en uso.

La consagración de cada una de las Formulas Herbales dentro del brasero o el incensario deberá ser lograda al fundamentar y poner los componentes del incienso, ya sea sobre el Punto Qayinítico del Cráneo o sobre el correspondiente Punto Qliphothico de Manifestación en la búsqueda del despertar de los espíritus relacionados con los Negro en Verde, el vínculo con las fuerzas del incienso es para conectar y ayudar a manifestar sobre este lado del *Tehiru*. Cada mezcla, después de su apropiada consagración y aceleración deberá ser correctamente considerada como un talismán dotado de espíritu por su propia cuenta, siendo activado completamente cuando es quemado y sus poderes liberados mediante el Fuego para causar un efecto de acuerdo al propósito.

Las siguientes son unas pocas formulas suficientes para las obras iniciales que Abrirán las Puertas y conducirán al estudiante de este Libro del Sitra Achra hacia los aspectos más profundos de estos y otros misterios relacionados. Aquellos que busquen penetrar en los secretos que conectan los espíritus del reino vegetal con las fuerzas del Otro Lado deberán consultar los Libros Falxifer, ya que por la gracia del Maestro Qayin y su esposa tales secretos podrán ser develados, ya que fue Qayin quien primero dio la ofrenda de incienso de frutas quemadas sobre la tierra, lo cual fue negado por YHVH pero aceptado por las fuerzas de HVHY vinculado Chthónicamente por medio de los Puntos Liminales de la Insurrección Nahemothica.

Incienso de Echad Asare

(Una mezcla adecuada para todas las practicas Qliphothicas)

2 partes de Raíz de Mandrágora.
2 partes de Flores de Borrachero Blanco.
2 partes de Agujas de Tejo.
2 partes de Espinas de Estramonio.
2 partes de Polvo de Madera de Olivo Elgon.
2 partes de Polvo de Cascara de Nuez.
3 partes de Hojas de Beleño.
3 partes de Agujas de Ciprés.
3 partes de Hojas de Breva.
3 partes de Resina de Mirra.
4 partes de Hojas de Ajenjo.

Para esta mezcla once gotas de sangre de la mano izquierda del dedo corazón son añadidas, cada gota dada en nombre y como un solemne juramento de lealtad y devoción hacia las correspondientes Cabezas de los Once, con la primera gota dada en el nombre de Satán y la onceaba en nombre de Nahemah. La mezcla es combinada y molida apropiadamente con la ayuda de un mortero y un majar, el polvo resultante es puesto sobre el Punto Verde del Cráneo, si el operador es iniciado en los misterios Qayiníticos, para re-otorgarle completamente su espíritu y consagrarlo o alternamente puesto en la mitad del Undecágrama Invocatorio de Assiah, el cual tiene sus puntos activados correctamente, con la llama puesta sobre cada punto mientras la Formula Qliphothica correspondiente es entonada para hacer que la llama de cada una de las velas arda en negro y así llamar los Poderes de los Once para bendecir la mezcla de incienso y empoderarlo con el vínculo a **Echad-Asarel**, siendo el once del otro dios, para

que cuando sea quemado pueda a través de la escalera elemental dar paso a sus emanaciones y manifestaciones.

En esta etapa el Fuego Negro del Otro Lado es contemplado con el Ojo de Espíritu para que ascienda dentro del corazón del Undecágrama, el cual es el Undecágono en su centro, y por medio del fuego el operador entiende que los Poderes de Azerate están siendo instalados y vinculados hacia y a través de la mezcla herbal regada con sangre, así mismo el operador a través de los vínculos de sangre está siendo empoderado y vinculado con las Cabezas del Otro Lado. Cuando todas las velas se han quemado completamente, el incienso está listo para ser usado y puede ser conservado en una caja adecuada, un jarro u otro contenedor hasta que sea necesario para los esfuerzos Qliphothicos para los que se pretenden.

✠✠✠

Las siguientes fórmulas para las Siete Puertas del Infierno o más adecuadamente los Siete Reinos de Sitra Achra son más útiles cuando se llega a la obra del Incienso y si son usadas adecuadamente en conexión con los rituales de las Puertas pueden ayudar fuertemente a la Apertura de los Puntos de Poder pertenecientes a cada uno de ellos y abrirlos para entrar, o conducir hacia sus correspondientes habitantes y reinos.

Dentro de estas fórmulas también la sangre u otros elementos corporales de animales son añadidos en la búsqueda de la fortificación del direccionamiento exacto del poder de cada una de las mezclas y en la búsqueda del fortalecimiento de las cadenas de simpatía causando vínculos desde este hacia el Otro Lado.

Mencionada dentro de las listas de elementos animales correspondientes para otorgar empoderamiento hacia todas ellas fórmulas está la Serpiente, la cual debido a la Ophiolatreia del Culto Qliphothico es dotada de la posición más alta dentro del reino animal y puede como tal empoderar cualquier ritual y cualquier fórmula enfocada para conectar con los Dragones y Serpientes de Sitra Achra, durante los cuales la sangre de una serpiente es sacrificada de la manera más respetable, o cuando sus elementos benditos de su cadáver son empleados de otra forma.

Cuando sea posible el animal escogido para el empoderamiento de la formula deberá ser sacrificado sobre la mezcla herbal y su sangre se deberá gotear sobre ella, esto para permitir que la creación de una pasta, la cual entonces es formada en pequeñas píldoras o bolillas, estas píldoras son entonces dejadas sobre el altar para que se sequen antes de ser usadas. Cuando y si la sangre fresca se ha agotado, otros elementos del animal o los animales son secados y molidos, siendo añadidos a la mezcla antes de su consagración, ya que tales elementos en un grado menor y sobre otros niveles, causaran vínculos y empoderamientos similares como los logrados por la sangre y de esta forma aun le otorgan aspectos del alma y virtudes del animal a la formula, haciendo que sirvan a la causa de la manifestación y conexión con las fuerzas a las que son dedicados.

Si la sangre no es usada y aún se desea la forma de píldora o bolilla, también es posible añadir una pequeña cantidad de vino rojo en la cual gotas de miel habrán sido disueltas para hacer que tales mezclas humedecidas den la forma descrita y encajen con relativamente a este obra especifica.

También se puede disolver una modesta cantidad de Salitre dentro del vino en una porción pequeña dada como una libación de ofrenda para los espíritus de los elementos de la fórmula que los une y de la que constan.

La idea de la forma de bolilla alternativamente puede ser desechada en conjunto y de una manera igualmente efectiva puede emplearse cada una de las mezclas de inciensos en sus formas planas de polvo, ya que cuando se sacrifica sobre carbones calientes el resultado final a nivel espiritual será más o menos el mismo.

Lo que sigue a continuación es la fórmula de Incienso de las Siete Puertas de los Reinos del Qliphoth, llamados Infierno por aquellos que consideran el aprisionamiento causal del Espíritu algo paradisiaco.

Incienso de Sheol ha-Tehom

4 partes de Resina de Mirra.
4 partes de Incienso.
3 partes de Ciprés.
3 partes de Beleño.
3 partes de Hojas o Semillas de Cánnabis.
3 partes de Hojas de Belladona.
2 partes de Semillas de Opio.
2 partes de Semillas de Borrachero Rojo.
2 partes de Granos de Café.
2 partes de Raíz de Jengibre.
2 partes de Cascaras de Granadilla.

Mezcle con la sangre o los elementos molidos de cabra, murciélago, gato negro, buitre, moscas, langostas, toro, buey o serpiente. Póngalo sobre el sello activado de Sheol ha-Tehom y llame los poderes del Primer Reino Superno para bendecirlo y ungirlo con Su esencia, para que cuando sea quemado pueda ayudar en la Apertura de la Séptima Puerta.

✠✠✠

Incienso de Abbadon

4 partes de Copal Negro.
4 partes de Hojas de Breva.
3 partes de Cinco en Rama.
3 partes de Resina de Gálbano.
2 partes de Madera de Castaño de Indias.
2 partes de Madera de Roble.
3 partes de Agrimonia.

Mezcle con la sangre o los elementos molidos de ciervo, venado, golondrina, alondra, cigüeña o serpiente. Póngalo sobre el Sello activado de Abaddon y llame los poderes del Segundo Reino Superno para bendecirlo y ungirlo con Su esencia, para que cuando sea quemado pueda ayudar en la Apertura de la Sexta Puerta.

✠✠✠

Incienso de Tit ha-Yon

4 partes de Sangre de Dragón.
3 partes de Hojas de Endrino.
3 partes de Agujas de Pino.
3 partes de Tabaco.
1 parte de Raíz de Acónito.
Un puñado de Azufre.

Mezcle con la sangre o elementos molidos de hombre, lobo, saíno, pájaro carpintero, escorpión o serpiente. Póngalo sobre el Sello activado de Tit ha-Yon y llame los poderes del Tercer Reino Superno para bendecirlo y ungirlo con Su esencia, para que cuando sea quemado pueda ayudar en la Apertura de la Quinta puerta.

✠✠✠

Incienso de Bar Shachath

4 partes de Incienso.
3 partes de Olíbano.
3 partes de Hojas de Laurel.
3 partes de Celidonia.
2 partes de Clavos de Olor.
1 parte de Azafrán.

Mezcle con la sangre o elementos molidos de carnero, león, gallo, cerdo, burro, loro o serpiente. Póngalo sobre el Sello activado de Bar Shachath y llame los poderes del Cuarto Reino Superno para bendecirlo y ungirlo con Su esencia, para que cuando sea quemado pueda ayudar en la Apertura de la Cuarta Puerta.

Incienso de Tzlemoth

4 partes de Madera de Sándalo Roja.
3 partes de Flores de Borrachero.
3 parte de Pétalos de Rosa Roja.
3 partes de Raíz de Mandrágora.
2 partes de Semillas de Coriandro.
2 partes de Cascara de Manzana.
2 partes de Verbena.

Mezcle con la sangre o elementos molidos de la urraca, corneja, cuervo, paloma, caballo, perro o serpiente. Póngalo sobre el Sello activado de Tzelmoth y llame los poderes del Quinto Reino Superno para bendecirlo y ungirlo con Su esencia, para que cuando sea quemado pueda ayudar en la Apertura de la Tercera puerta.

Incienso de Shaarimoth

4 partes de Hongo Amanita Muscaria.
4 partes de Madera de Palo Santo.
3 partes de Tanaceto.
3 partes de Raíz de Mandrágora.
2 partes de Madera de Álamo Temblón.
2 partes de Nuez Moscada.

Mezcle con la sangre o elementos molidos del pavo real, lagarto, escorpión o serpiente. Póngalo sobre el Sello activado de Shaarimoth y llama los poderes del Sexto Reino Superno para bendecirlo y ungirlo con Su esencia, para que cuando sea quemado pueda ayudar en la Apertura de la Segunda puerta.

4 partes de Artemisa.
4 partes de Raíz de Mandrágora.
3 partes de Jazmín.
3 partes de Pachuli.
3 partes de Perejil.
2 partes de Ajenjo.
2 partes de Agujas de Tejo.

Mezcle con la sangre o elementos molidos de la mujer, rana, sapo, búho, murciélago, liebre, ganso, arañas o serpiente. Póngalo sobre el Sello activado de Gehinnom y llame los poderes del Séptimo Reino para bendecir y ungirlo con Su esencia para que cuando sea quemado pueda ayudar a la Apertura de la Primera Puerta.

✠✠✠

Lo que sigue ahora son las 10 formulas simples para la realización del incienso de los Qliphoth Primarios. Estas fórmulas son mantenidas únicamente para actuar como una introducción a la Obra y con el tiempo deberán ser expandidas y cambiadas para armonizar con las perspectivas obtenidas como recompensa por la práctica correcta. Todas las mezclas siguientes deben ser consagras sobre los Sellos de su correspondiente Qlipha, puestas y activadas dentro del Undecágrama Assiahico correspondiente con lo que quiera ser logrado, sobre el cual la Formula Qliphothica correspondiente es entonada 11x11 veces, mientras que se visualiza como el corazón de la Estrella arde con los Fuegos Negros del Otro Lado, dotando de Espíritu completamente y conectando las mezclas con y hacia sus propias esencias.

Incienso de Nahemoth

3 partes de Hojas de Helecho Macho.
3 partes de Díctamo de Creta.
4 partes de Pachuli.

Incienso de Gamaliel

2 partes de Jazmín
3 partes de Artemisa.
2 partes de Estragón.

Incienso de Samael

2 partes de Nuez Moscada.
2 partes de Marrubio.
3 partes de Mandrágora.

Incienso de Oreb Zaraq

3 partes de Sándalo Rojo.
2 partes de Clavo de Olor.
2 partes de Benjuí.

Incienso de Thagirion

4 partes de Incienso.
2 partes de hojas de Laurel.
1 parte de Azafrán.

Incienso de Golachab

3 partes de Tabaco.
1 parte de Asafétida.
3 partes de Ruda.

Incienso de Gash Khalah

2 partes de Semillas de Marihuana.
3 partes de Copal.
2 partes de Madera de Roble.

Incienso de Satariel

3 partes de Mirra.
3 partes de Ciprés.
1 parte de Tejo.

Incienso de Aogiel:

3 partes de Resina de Dammar.
2 partes de Hojas y/o Flores de Estramonio.
2 partes de Semillas de Girasol.

Incienso de Thaumiel

3 partes de Resina de Opoponax.
3 partes de Sangre de Dragón.
2 partes de Polvo de Madera de Árbol de Higo.

⌘⌘⌘

La obra del Humo Bendecido que empodera y libera el Espíritu de sus confines, o le otorga prendas de manifestación cuando busca introducirse y manifestarse en donde necesita personificar sus influencias, es la Llave que Abre las Puertas de las Operaciones Qliphothicas más importantes y como tal siempre debe ser lograda como un acto solemne y humilde de adoración directa hacia la Divinidad Irreflexiva, como unión con ese Otro Dios siempre permaneciendo como la causa motivadora primordial para todas las obras de aquellos que son de la Sangre de la Serpiente.

El Cordón

El cordón puede jugar un papel muy significativo dentro de las obras del Adepto Qliphothico, como una herramienta práctica para medir y atar, como un vínculo más esotérico y talismánico hacia los Misterios Serpentinos.

Usualmente hay dos medidas del cordón con las que se trabajan; una siendo de igual tamaño a la medida del operador de los pies a la cabeza, mientras que la menor solo mide el espacio entre los hombros y la punta del dedo cordial.

El cordón representando la propia longitud total es un vínculo muy personal que representa el propio ser encarnado y puede como tal ser usado para causar conexión con aquellas formas con las cuales se busca un congreso. Puede después de la consagración apropiada, actuar en forma y esencia como una Sombra Serpentina del propio self y como un Cordón Umbilical que conecta nuestro Ser con las Serpientes del Otro Lado.

Dicho cordón, más a menudo es hecho de cuero negro fuerte, debe ser purificado al ser lavado con una infusión de Ruda antes de ser cortado. Antes de cortarlo se deben tomar las medidas para asegurarse que el cordón sea tan cercano al tamaño del operante como sea posible. El cordón entonces es atado alrededor de la cintura tocando directamente la piel durante toda una noche y todo un día, para fortalecer el vínculo con el Self propio y después de este periodo debe ser removido y mantenido sobre el altar hasta su consagración completa.

En el momento de la consagración del Undecágrama Assiahico debe ser establecido sobre el altar como el enfoque para que se manifieste la Luz de Azerate dentro del cordón. Todas las Once Cabezas son llamadas en sucesión correcta, empezando con Satán y finalizando con Na-Ama-Hemah, encendiendo cada vela solo después de que se ha cantado once veces la fórmula de llamado de cada Gobernante y se ha trazado cada línea del Undecágrama, solo en ese punto, llevando así la feroz presencia de cada Cabeza desde el Punto Raíz Primordial hasta el otro. Después de que la Fórmula de Na-Ama-Hema ha sido entonada y su llama ha sido encendida la Novena Línea/Reflejo se ha dibujado para unir el onceavo punto con el primero, siendo este último el que le pertenece a Satán, así creando el Undecágrama de manifestación adecuado y activado, llamando y conectando a todas las Once Cabezas.

Cuando esto se ha hecho Once Llamas arden en los puntos del Undecágrama de Evocación de Assiah y se puede acceder a los Poderes de Azerate. El cordón es en este punto purificado con incienso de Echad-Asarel o alguna otra fórmula adecuada digna de ser entregada como una ofrenda quemada a los Once, cada cabeza es conjurada para que otorgue la bendición del vínculo a través del cordón de su propia esencia.

El cordón es en este punto anudado once veces, cada vez en el nombre de uno de los Once y en el orden correcto de sucesión mientras que la fórmula de cada Cabeza es susurrada hacia el nudo antes de ser halado y apretado. La sangre es tomada del dedo cordial de la mano izquierda con la ayuda de un cuchillo o una aguja, purificada de antemano, y se mancha cada nudo como un pacto entre nuestro Self y la

Cabeza correspondiente de Azerate. El nudo ensangrentado finalmente es pasado once veces a través de la llama de la vela correspondiente y mediante la Sangre y el Fuego, el pacto es sellado y los vínculos son fortificados.

Todo este proceso es repetido hasta que los once nudos han sido atados, ensangrentados y quemados y nuestro ser total ha sido firmemente atado a los Dragones del Sitra Achra, de los cuales el cordón de once nudos en este momento se convierte en una representación Fetichista y Talismánica, personificando nuestro Self como una parte de la Serpiente de las Once Cabezas y es así conectado permanentemente a Azerate. Este cordón en este punto se vuelve un talismán poderoso y un amuleto de protección al mismo tiempo, fortaleciendo todas las conexiones con el Sitra Achra, haciendo más fácil la canalización de su Luz Negra, mientras que también ofrece protección contra Emanaciones Qliphothicas que pudiesen causar efectos no deseados y adversos debido a nuestras propias cubiertas Sephiróthicas, ser un escudo en contra de los ataques Arconticos y los asaltos espirituales de los que los Fuegos Qliphothicos de las Once Cabezas nos pudiesen proteger.

El cordón anudado es cargado sobre la persona, ya sea como un cinturón o alrededor del cuello cuando se buscan sus influencias al máximo, siendo durante las ceremonias o durante los ajustes mundanos, pero dentro de otros contextos el mismo cordón puede ser usado para la atadura y la dominación de otros a través de los Poderes Qliphothicos con los que porta vínculos y sirve a muchos otros propósitos los cuales serán revelados con el tiempo a su dueño, tarde o temprano serán entendidos muy literalmente como una manifestación de las Serpientes del Otro Lado.

Este sagrado cordón anudado también puede actuar esotéricamente como una Escalera de Ascenso o Descenso y sirve como puente a través del cual el Alma, la Mente y el Espíritu son proyectados hacia los puntos Qliphothicos de los Once.

Tal cordón anudado de Azerate deber recibir un sacrificio adecuado una vez al año, la fecha más prospera de tal empoderamiento será el **11 de Noviembre** de cada año, el cual también es la fecha más auspiciosa para la creación inicial y consagración de este talismán, mientras que esta fecha no tiene significado histórico para los ajenos a nuestro Culto Qliphothico el significado que se le ha dado dentro de la tradición personificando la Corriente 218 la ha convertido en un día y una noche sagradas, un punto en el tiempo durante el cual la Luz de Azerate es canalizada y esparcida, y se conducen diferentes ritos con la mira de mantener fuerte y reforzar todos los vínculos del Lado de la Irreflexividad.

El cordón menor puede ser empleado de maneras similares, pero sirve más a menudo a los propósitos prácticos del rosario anudado, con la ayuda del cual las recitaciones son contadas, aplicadas dentro de las obras de ligadura o en otras maneras más mágicas enseñadas a los devotos por el espíritu del primer tejedor y orador, ahora entronizado en la Décima Qlipha.

Sacrificio de Sangre

La sangre es la vida, lo que significa que todos los componentes sutiles del ser, al estar entremezclados, manifiestan su acumulación por medio de la fuerza vital germinando hacia la condición finita de la vida, a través de la sangre, puede causarse expandiendo igualmente el nacimiento hacia el ser, así cuando la sangre le es dada a los espíritus que de otro modo no tendrían entrada dentro de este mundo de materia viviente, pueden mediante tal ofrenda ser provistos de los medios para hacerse manifiestos en donde de otra forma no tendrían medios naturales para la materialización viviente de sus influencias. Siendo este el caso especialmente cuando se llega a las fuerzas del Otro Lado, ya que ellas no tienen un anclaje natural dentro de este mundo y para ser manifiestas deben introducirse e invadir los puntos de manifestación que son hechos caer anti-naturalmente bajo sus poderes.

La sangre siendo el vehículo físico del "alma animal", un medio para la personificación de los espíritus en los planos más bajos de existencia, sin esclavizarlos a la materia, ya que la fuerza de la sangre derramada es fugaz debido a su ausencia de auto sostenimiento y regeneración después de la Muerte de su *corpus* material. La posesión de la fuerza vital de los vivos también puede ser lograda por los espíritus por medio de diferentes formas de Vampirismo, pero tales procesos lentos son más demandantes y menos útiles cuando se pretende causar una manifestación concreta y potente si se compara con la eyaculación forzosa de la fuerza vital que una Muerte rápida a través del acto del sacrificio ritual trae y dirige hacia el receptor de la ofrenda y el empoderamiento así dado.

El acto del sacrificio también es, dentro de este contexto de nuestra Obra Qliphothica, verdaderamente una sacralización de la víctima, ya que su esencia es elevada dentro y a través del espíritu más alto que lo recibe como una ofrenda y tales actos de derramamiento de sangre necesario deben por lo tanto ser conducidos con el mayor de los respetos y cuidados para el ánima ofrecida mediante la causa mayor y durante tales operaciones se debe contemplar el hecho de que un sacrifico enfocado a elevar solo puede ser logrado apropiadamente por alguien que esté listo no solo para dar a otros, sino por quien dichosamente pacte en el martirio del Auto-Sacrificio en la búsqueda de otros que sirvan a la causa sagrada del Espíritu Irreflexivo cuando necesite hacerse.

La Muerte de cada víctima siempre deberá de esta forma reflejar la Muerte de algún aspecto indigno aprisionando nuestro espíritu, mediante el remplazo de las profanaciones hechas de arcilla con rasgos que en su lugar elevan y glorifican a la víctima y el espíritu propio sobre el Sendero del Sacrificio carente de Ego.

Ya que el mundo es habitado sobre todos los niveles por seres parasitarios que sirven solo a la causa de la obsesión y el logro de impulsos hechos de arcilla conteniendo el espíritu esclavizado, todos los sacrificios de sangre deberán ser conducidos en la manera apropiada, dentro de los confines del espacio sagrado interconectado con el Otro Lado, ya sea establecido Física, Astralmente, Mental y Espiritualmente y dentro de la presencia verdadera de los receptores pretendidos de tales ofrendas, invitados a presentarse a través de sus puntos de manifestación establecidos, como sus Sellos, Puertas Abiertas y Fórmulas de Llamado.

Mientras que para la selección exacta de las ofrendas adecuadas hay muchas consideraciones que pudiesen ser tomadas en cuenta, tales atribuciones y vínculos simbólicos y simpatéticos, los rasgos verdaderos del animal, los deseos expresados de los espíritus si tal contacto con ellos ya ha sido establecido, el contexto dentro del cual la ofrenda debe ser dada, la medida y por lo tanto la cantidad de sangre y fuerza vital del sacrificio escogido, se ajusta y se esfuerza por ser de ayuda en la obtención de las metas de la operación que se pretende.

Como ya se aconsejó a través de este libro la Serpiente es un animal que se considera sagrado dentro del Culto Qliphothico y como tal contiene la posición más alta cuando se llega a la obra del Sacrificio de Sangre. La serpiente escogida para tales ritos deberá preferiblemente ser venenosa incluso aunque también serpientes no venenosas son tenidas en gran respeto y consideradas más sagradas, con la diferencia siendo que cuando la serpiente posee un rasgo de amenaza hacia el operador las escalas de sacrificio están más equilibradas y sintonizadas con la solemnidad de la Obra entre manos y también el hecho de que mediante la gracia de su Veneno la Serpiente tiene un vínculo más grande con Sama-El-Acher.

Tales Serpientes deberán ser manejadas con cuidado y adoradas como representaciones del Mesías de la Luz Negra por 7 u 11 días y noches, durante los cuales el operador deberá ayunar y abstenerse de las profanidades de este mundo, permaneciendo limpio en Cuerpo, Alma y Mente, con la atención dirigida únicamente hacia el Espíritu, vislumbrado dentro de la negrura en los ojos de la serpiente venerada.

Solo con tales aproximaciones hacia el sacrifico el impacto total y la sacralidad de las ofrendas dadas pueden ser entendidos, enfocados y dirigidos apropiadamente.

Los restos de todos los sacrificios no empleados adicionalmente dentro de las Artes Fetichistas o Talismánicas, o aquellos conectados con la marcación o la mezcla de elementos y polvos, deberán ser sacados respetuosamente a una locación adecuada, como un bosque y allí ser enterrados junto a un árbol o sobre algún otro lugar de importancia como una ofrenda a los espíritus aliados que yacen cerca o que de otro modo son alcanzados por tal *Genius Loci*.

Que aquellos que no están listos para sacrificar lo que demandan de otros ofrezcan sobre su nombre y no cosechen nada excepto aflicción y flagelación y que aquellos que a través de cada ofrenda también se den a sí mismos para la expansión de lo que sirve a la causa de la Liberación de todo, ganen más y más de lo que es verdaderamente empoderante, esencial y espiritualmente digno con todos y cada uno de los sacrificios demandantes manchando sus altares y manifestado la Sacralidad Irreflexiva.

Atah Gibor Le-ohlam Azerate!

